WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 6 / SEPTEMBER 1998 ƒ 5.95 / BFR 115



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

NIEUWSREPORTAGES:
DUNGEON KEEPER 2
POPULOUS 3
INDIANA JONES
GRIM FANDANGO
THE RING

BANJO KAZOOIE
FINAL FANTASY 7
CRASH BANDICOOT 3
JOHNNY HERBERTS GP
HEART OF DARKNESS
CONFLICT FREESPACE
SPYRO THE DRAGON
MECH COMMANDER
FIFTH ELEMENT
TEX MURPHY
DOMINION
FALLOUT 2
GEX 3D

CONCURRENTIE VOOR 007?

MISSION: IMPOSSIBLE



COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES
EXPLOSIEVE AKTIE



TIBERIAN SUN
EXCLUSIEVE SCREENSHOTS



X-FILES THE GAME
ZOEK
MULDER & SCULLY



DUKE NUKEM: TIME TO KILL

D-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY

ik vrij veilig

óók op Vakantie



ARE YOU READY TO RUMBLE ?

ROBORUMBLE



www.topware.com

TopWare INTERACTIVE

Full 3-D strategy



MAIN-FRAME™
OFFENSE
PHAZE
HAZE
AZE
VIDEO-GAME
7
SIBERIAN-NIGHTS

Dit nummer

COMMANDOS
De meeste games over de Tweede Wereldoorlog zijn serieus, saai of slaapverwekkend. Commandos: Behind Enemy Lines is met zijn hersenkrakende, zenuwslopende en aktievolle gameplay een duidelijke uitzondering.
20

X-FILES
De vele tienduizenden X-Files fans zijn gewend aan kwaliteit. De TV-serie is immers top. Kan X-Files, The Game aan de hoge eisen van de doelgroep voldoen?
46

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Duke Nukem maakt zijn reputatie waar als een van de coolste helden uit het shoot-em-up genre. Ook ontmoeten we in Time To Kill het SM-zusje van Lara Croft.
22

TIBERIAN SUN
We hebben er lang naar uitgekeken, maar eindelijk is het zover: in november moet het langverwachte Command & Conquer Tiberian Sun uitkomen. Jan reisde af naar Viva Las Vegas en nam alvast een kijkje in de keuken van de befaamde Westwood Studios.
48

MISSION: IMPOSSIBLE
Om de zoveel tijd kwamen er nieuwe screenshots in omloop en iedere keer waren we weer onder de indruk van al dat moois. Maar nu is het dan echt zover. Mission: Impossible is hier!
24

CRASH BANDICOOT
Crash 3 is echt cool. De verslavende gameplay is gebleven en is gespekt met meer humor en prachtige graphics. Crash addicts kunnen tevreden zijn.
50

MORTAL KOMBAT 4
De gameplay, de graphics, de characters, de moves, het is allemaal van een superieure kwaliteit. MK4 is absoluut een van de betere fighting-games van de afgelopen tijd.
29

HEART OF DARKNESS
Heart Of Darkness is een visueel schouwspel dat wordt ondersteund door prachtige muziek. Daarnaast biedt het een spannend verhaal waar je helemaal ingezogen wordt.
54

FINAL FANTASY VII
Na het enorme succes van de PSX-versie, is Final Fantasy nu ook verkrijgbaar voor de PC. Diegene die zich niet heeft laten overhalen tot de aanschaf van een PlayStation kan nu alsnog van de inmiddels al legendarische game genieten.
34

FIFTH ELEMENT
Luc Bessons futuristische filmspektakel inmiddels gezien? Zo ja, dan krijg je hier een lekker toetje voor je kiezen en zoniet, zet je dan maar schrap voor een overheerlijke dosis aktie in de 23e eeuw.
60

SPYRO THE DRAGON
Voor de kleinste spelers is Spyro een prachtig avontuur. Vooral door de mooie graphics en strakke gameplay onderscheidt Spyro zich in een overspoeld genre.
37

BANJO KAZOOIE
Laat je niet misleiden door de kinderlijke graphics van Banjo Kazooie. Achter deze kleurrijke vermomming schuilt een goed platformspel met veel ingewikkelde puzzels, massa's moves en veel vette aktie.
66

NIGHTMARE CREATURES
Nu het PSX-bloed bijna opgedroogd is, krijgen ook de PC gamers de kans de nachtmerrie der nachtmerries te spelen.
38

GAME, NET & MATCH
Met Game, Net and Match probeert Blue Byte een einde te maken aan de misère in de tennisgames voor PC.
68

COLIN MCRAE RALLY
CMR maakt aanspraak op de nummer-1 titel in rally-gamesland. Superrealistisch, super gelikt en super agressief.
43

GEX 3D
'The Gecko Lizard' maakt dit jaar zijn intrede in de wereld van de 3D-games. Een leuke, humoristische, cartoon-achtige game.
72

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

RUBRIEKEN



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

BRIEF VAN DE MAAND

Kort geleden zijn we in Yo! Post gestart met een nieuwe aktie. Voortaan beloont de PU-redactie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. De komende maanden stelt Electronics Nederland (distributeur van onder andere gamesaccessoires) een fraaie Ultra Racer beschikbaar voor de Brief Van De Maand.



De Ultra Racer is een handheld controller met mini analoog stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen en LED indicator. De Ultra Racer is er in specifieke uitvoeringen voor PC, Nintendo 64 en PlayStation en heeft een winkelwaarde van f 99,- / BEF 1950. De tweede Ultra Racer van het seizoen gaat naar Tommie Viering uit Leiden. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mail: power@bpa.nl

BRIEF VAN DE MAAND

ZWARTE SPIN

Tsjonge, tsjonge, wat zuigen jullie zeg! Maaaaaaaaaanden terug had ik een mailtje gestuurd...'Matrox G200!' schreeuwde ik. Er werd niet eens teruggemaild! En nu, in het juli/augustus-nummer zie ik bij TechTalk staan: Matrox G200 Beschouwen jullie mij soms als een onbetrouwbare bron? Welja, wat maakt het uit. Met dit mailtje hebben jullie meteen ook mijn foto ontvangen. Mooi hè? Dat ben ik, de Black Spider (à la 'the Scarlet Spider').



Ik moest superlijm op mijn handen en schoenen doen en bleef daar in totaal 4 uur hangen! Ik kwam bijna niet meer los, dus moest er een of ander bijtend middel worden gehaald om mij los te krijgen. Ik kreeg meteen hoofdpijn van die giftige dampen, maar hoofdpijn krijg ik ook van Power Unlimited, dus...
Toine Nguyen
m_webslinger@hotmail.com

Dus... een prijs voor de brief van de maand! Hoofdpijn over?

LEER KIJKEN

Al mijn vrienden vertelden mij dat ik op basketbal moest gaan omdat ik twee meter lang ben. Na een paar weken heb ik hun wijze raad opgevolgd en ben inderdaad gaan basketballen. Ik raakte steeds meer verslaafd aan het spelletje. Ik was dan ook op zoek naar een heftige b-ball game voor op m'n N64. Ik hoorde dat NBA Courtside eraan kwam, dus was het wachten op een



(p)review in Power Unlimited. Maar wat las ik? Er stond dat King Kobe bij de Seattle Sonics speelt, maar die zit bij de L.A. Lakers. Sukkels. Samen met Shaquille O'Neal en Eddie Jones en de andere goden van de NBA. Zelfs op de verpakking staat Kobe met een shirt van de Lakers. Leer kijken, stelletje powerdweebs.
Air Bas
basvh@hotmail.com

King Kobe? Is dat niet een broertje van King Kong, die forward van de Chicago Bulls? Je ziet het, je hoeft ons niets over b-ballen te vertellen!

BANAAL DIGITAAL

Ik ben ook een meter of twee met pet in het net elke sukkel die ik plet wordt harig als een fret in mijn gedachten als ik zinnen verzet als bakens die je niet op je pad hoeft te verwachten jouw stijl is vrij maar die van mij is het nooit omdat er in mijn hoofd doorlopend met rijmpjes wordt gekloot kan dat je pijn wat verzachten waar die ook vandaan komt wordt uit je hoofd gegooid waarna zijn schreeuw verstomt en je wonden gelooid worden als leer dan doen ze dus nog meer zeer bijna als een zurig spulletje over je jongeheer of in jouw geval op andere intieme plekken pak de fakers en verwijder ze met pek en veren laat ze plaats maken voor breakers die het draaien leren van de Jan Rekers op dat gebied dit is dus metaforisch want breaken kan Jan zelf niet dat het goor is als de wonden uit dit lied maar ik denk dat iemand die midvoor is meer heeft aan deze Jan omdat hij als hij niet kan breaken het ook een ander niet leren kan man ik denk dat ik ga stoppen want dit wordt een lange mail maar denk niet dat je me kan kloppen want naast dit kan ik nog veel want wie past dit het is de RAMPenpalnman die je dit laat lezen omdat hij copypasten kan ik spreek namelijk ook banaal digitaal....
RAMPie
fiteaas@euronet.nl

Yo! Deze brief gaat per expresse naar Skate The Great, de meester van de digitale power-rap. Wie weet breek je wel door via Power Unlimited en mogen wij over een jaartje of wat backstage in Ahoy tussen de babes naar al jouw sappige verhalen uit de muziekbiz luisteren. We're not worthy, we're not worthy!

CARDINAL SUCK

Als het goed is ben ik tegen de tijd dat deze brief in Power Unlimited staat net terug uit ..... jawel de USA, New York wel te verstaan. Na menige uurtjes geld bijschnabbelen via bijbaantjes is het me gelukt. (Ja, ik doe wel eens iets nuttigs.) Zodra ik er ben, zal ik eens kijken wat er hot is in de New Yorkse gameswereld. Now over to the facts of the day. Ik wil het even over Cardinal Syn hebben. Wat een gruwelijk poepspel zeg! De graphs zien er wel goed uit enzo, geluid is ook okay, maar die vervloekte besturing is zo ongelofelijk irritant dat ik het spel het liefst in een vergruizer zou willen pleuren. Het is onmogelijk om een redelijk potje te knokken. Je moet gewoon een telekinetische gave hebben om een schop te kunnen uitdelen. Ik dacht eerst dat het aan mij lag, dat ik autistisch was geworden ofzo, maar andere mensen hebben ook moeite met de besturing.



Degene die hier geen moeite mee heeft is a better person than I. Games als Mortal Kombat 4 en Tekken 3 speel ik zonder enige moeite uit. Deze games hebben heerlijke besturingen, maar Cardinal Syn zuigt gewoon.
Mortal Marcel, Groningen

Als Mortal Marcel zegt dat iets zuigt, dan geloven wij hem op zijn woord.

DROL OP BORD

Nou, nou, nou, Ruben heeft wel problemen gehad om het stukje over Spice World te schrijven! Hebben jullie hierover op de redactie soms Zwarte Piet gespeeld en heeft Ruben verloren? Eerst vertelt hij uitvoerig dat hij geen Spice Girls-fan is. Als je hem over deze dames hoort, lijkt het wel alsof er een dampende drol op zijn bord ligt. Leuk hoor, maar waarom staan de Spice Girls dan 'blikvangend' op de cover van Power Unlimited? Waarschijnlijk omdat het goed is voor de verkoop van jullie blad. Het Engelse muziekblad Smash Hits schreef op 17 juni over het SG-spel: 'This game's been talked about since Christmas, and after the recent Spice Girls catastrophe you have to wonder whether it'll ever come out at all. It'd be a



shame if it doesn't, because Spice World: the computer game is ace. You get to remix five of the Girls' top tunes, put Mel C and co. through their paces in the dance studio, then put it together and record your very own Spice spectacular! Then Gerri presses 'Escape' (ho ho). O dear.'
Wout Visser, Leusden

Net als Smash Hits praten ook wij al sinds Kerstmis over Spice World. Niet over de nude-cheats (die we overigens nog steeds niet hebben kunnen ontdekken), maar wel over de rituele verbranding die we van plan zijn om uit te voeren om de God van de Goede PSX-games gunstig te stemmen. Burn babes, burn!

EMULATIE

Hebben jullie weleens van een emulator gehoord? Nee? Een emulator voor consoles zorgt ervoor dat bijvoorbeeld SNES-spellen op de PC kunnen worden gespeeld. Zo een emulator zet spellen om in computertaal zodat spellen als Zelda 4 op de PC kunnen worden gespeeld. Nu is het niet de bedoeling om zo'n cartridge in je diskettestation te proppen. Die spellen en de emulators download je van het internet. Voor bijna alle consoles (en handhelds) is wel een emulator gemaakt. Die zijn meestal shareware of freeware en nemen ongeveer 500 kb in. De spellen die je via de emulators inlaadt (die overigens ROMS heten en ongeveer 1 Mb innemen) zijn geen freeware en als je de originele cartridge van dat spel niet hebt moet je de ROM binnen 24 uur van je computer afgooien (ik zeg dat omdat dit ook bij alle sites staat vermeld). Ik heb laatst ook nog een N64 emulator (!) gezien, maar ik heb nog geen tijd gehad om hem te downloaden. Een internetadres voor emulators is: *http://members.xoom.com/chukky.*
Maarten Ordelman, Huizen

Wedden dat sommige firma's hier niet al te blij mee zullen zijn?

GREYSTATION

Hebben jullie al het nieuwe programma Cybernet op TMF gezien? Iedere woensdag om 16.30 uur een overzicht van de nieuwste games plus een kijkje achter de schermen van een spel. Tijdens een uitzending van enkele weken geleden werd het fantastische Forsaken uitvoerig belicht en wat bleek? De N64-versie was qua graphics en speelbaarheid identiek aan de PC-versie, terwijl het er op de GreyStation (op deze term heb ik inmiddels patent aangevraagd) blokkerig en goedkoop uitzag! Ik vertel het jullie niet nog eens; 64 bits is the only way en als de N64 releases zich uitbreiden (o.a. F-Zero X, Legend of Zelda:



Ocarina of time, Banjo-Kazooie, 1080_ Snowboarding, Turok 2, etc.) zal Sony niet achter kunnen blijven.
Marc 'the Junglist' van Otterlo, Houten

GreyStation? Volgens ons heeft het centraal station in Utrecht hier al jaren patent op!

SPICE GAMES

Ik wil het even hebben over iets wat waarschijnlijk de meeste mensen geen ruk kan schelen. Toch vertel ik het. Ik wil het namelijk hebben over de oorsprong van een bepaald soort spelgenre. Namelijk de real-time strategy games: KKND, Dark Reign, Total Annihilation en Conquest Earth zijn maar een kleine greep uit dit, nog lang niet uitgeputte, spelgenre. De meeste van jullie zullen vast wel eens gehoord hebben van C&C of misschien nog wel van Dune II. Maar weinigen kennen de ware geschiedenis achter deze spellen. In 1963 kwam een boek uit van Frank Herbert. Dit boek had de naam Dune en ging over de planeet Arrakis, ook wel bekend als Dune. Op deze planeet komt de meest belangrijke stof voor in het heelal: Spice. Eenmaal verwerkt, kan deze stof opgegeten worden waarna het de gedachten reinigt en het bewustzijn vergroot. Het volgt ook het verhaal van de zoon van de Hertog van Huis Attreides. Deze zoon heet Paul Attreides en deze gaat... Ach, laat maar... Ik heb geen zin om dat hele verhaal te vertellen. Hoe dan ook, dat boek wordt een enorme bestseller. Een tijdje later kwam dan ook het vervolg uit, Dune Messias.



Een tijdje daarna kwam Children of Dune, daarna God-Emperor on Dune en daarna, als laatste, Heretics of Dune. Later werd ook het eerste boek verfilmd. Deze film volgde hetzelfde verhaal als het boek en had (voor die tijd) heel goede special FX. Deze film werd ook razend populair totdat Starwars uitkwam. Prompt was iedereen Paul Attreides, De Fremen en de koele Sandworms vergeten. Iedereen dacht alleen maar nog aan Luke Skywalker en Han Solo. Was Dune nu verdwenen? Nog niet helemaal, want begin jaren '90 kwam namelijk het spel Dune uit. Deze volgde hetzelfde verhaal als het boek en de film. Het had (voor die tijd) zeer goede graphics en werd een redelijke hit. Een soort van adventure met een vleugje strategie. Dit spel was dus gemaakt door Cryo en Virgin. Nu zal je denken, waar blijft Westwood dan? Daar kom ik nu dus bij. Westwood dacht nu, wat zij kunnen, kunnen wij 2598 keer beter. Toen kwam dus Dune II uit. Westwood had al het adventure eruit gehaald en er flink wat strategie bijgedaan. Zo hebben zij de real-time strategy game uitgevonden. Dune II werd dus een enorm succes en een tijdje later, in 1995, kwam een spel waar iedereen, die wel eens een computer aangeraakt heeft, wel eens van gehoord heeft: Command & Conquer. Vervolgens ging het razendsnel. Even later kwam Command & Conquer: The Covert Operations, Command & Conquer: Red Alert, Command & Conquer: Red Alert Counterstrike 1 + 2, Command & Conquer: Red Alert: The Aftermath 1 + 2, Command & Conquer: Sole Survivors, Dune 2000 en nu zit iedereen te wachten op Command & Conquer 2, Tiberian Sun. Natuurlijk zijn dit niet de enigen in dit genre. Kijk maar eens naar Conquest Earth, Total Annihilation, Warcraft en KKND. Zo zie je maar weer, wat een lange geschiedenis een spel kan hebben.
Alwin Garside (Kane@dds.nl), Haarlem

Begrijp je nu waarom de originaliteitscijfers steeds lager uitvallen? Verderop in deze Power Unlimited vind je overigens een work in progress over Tiberian Sun. Met exclusieve screenshots!

BNC, UTP, IPX...

Eerst over jullie stukje over netwerkgames: daarin doen jullie 'n beetje alsof je per se zo'n hub nodig hebt en dat BNC (dat volgens jullie van dezelfde kwaliteit is als de coax waarmee jullie je tv aansluiten) gigantisch verouderd is en haast niet meer gebruikt word... Ten eerste: Waarom zou je 200 piek aan 'n hub uitgeven??? Bij BNC kost 't naast de kabels zelf slechts 2 terminator's (van 4 gulden [x2 = 8 gulden]) bespaar je mooi 196 piek... UTP is makkelijker aan te leggen dan BNC??? Ja als je 'n (dure) krimptang hebt misschien anders is 'n BNC-schroefaansluiting makkelijker aan je kabel vast te schroeven... Verder is de maximale snelheid van BNC gelijk aan die van UTP (10mbp/s, [da's 1megaBYTE in 0,8 sec]) tenzij je een duurdere 100mbp/s netwerkkaarten koopt + duurdere (cat-5, of iets dergelijks) kabel + 'n veel duurdere hub... Verder heb je bij BNC vaak minder kabel nodig omdat de kabel van pc naar pc loopt en niet steeds van elke pc naar de hub. De enige reden waarom veel bedrijven UTP nemen is omdat als 1 kabel verrot is niet 't hele netwerk plat ligt & dat je iets langere kabels kan aansluiten (maar ja, de gemidelde gamer zal toch wel geen kabels langer dan 250m nodig hebben...) Zelf heb ik al 'n paar jaar 'n BNC-netwerkje (samen met mijn buren, bestaande uit 4 pc's) waarop ik games speel, voice chat (met je micro via netmeeting 'telefoneren'), van 'n proxy server gebruik maak (met z'n alle met 1 (isdn) verbinding tegelijk internetten...) en sinds 'n maand ook mijn eigen (interne) webserver (onder linux)... Verder hoef je ook geen 100 piek aan 'n netwerkkaart te verspillen, ik moest persee 'n pci-type hebben (isa sloten waren op), ik heb 't bij 'n DURE zaak gekocht en hij koste 70 piek... Maar je kan ook gewoon op 'n pc-beurs (zoals hcc-dagen) voor 5-10 piek 'n 2de hands 8-bits NE1000 bnc-kaartje kopen hoor... De drivers kan je gewoon op je Win95 of Linux cd vinden, en voor IPX onder DOS kan je gewoon Intranetware Client van de Novell site downloaden...
Floris Bos
floris@cyberdude.com

Iedereen die dit nu nog snapt, mag 't ons vertellen.

De legende van de Ring

Tussen al het gamesgeweld kan een beetje kultuur geen kwaad. Wat dachten jullie van klassieke muziek? Ho, ho, nu niet meteen deze pagina overslaan. Lees gerust even verder, het zal je verrassen.

In 1848 startte de Duitse componist Richard Wagner met een projekt dat ruim dertig jaar in beslag zou nemen. The Ring Of The Nibelungen werd uiteindelijk een ambitieuze serie van vier opera's, in totaal goed voor een intrigerend muzikaal verhaal van veertien uur dat door de kenners wordt gezien als een van de hoogtepunten uit de klassieke muziek. Een eeuw later volgt de game en die ziet er bijzonder indrukwekkend uit!

ISH

Een computerspel over een loodzware klassieke opera, hoe moet dat er in hemelsnaam uitzien? Met die gedachte reisde Power Unlimited kort geleden af naar Ljubliana (Slovenië) om een blik in de programmeerkeuken van Arxel Tribe (makers van o.a. Pilgrim) te krijgen. Arxel is namelijk het softwarehuis dat de Ring aan het grote publiek zal presenteren, in direkte samenwerking met producer Cryo en uitgever R&P. De makers van het spel hebben gezorgd voor een futuristische 3D-omgeving, waarin Wagners verhaal zich beetje bij beetje in een non-lineaire adventure ontvouwt.
Je speelt de rol van hoofdpersoon Ish die vanaf asteroïde Terra 2 het moet opnemen tegen allerlei duistere types. Onderweg moeten ook nog de nodige puzzels worden opgelost om de status van God te verwerven en de mensheid voor een wisse ondergang te behoeden.

SOUNDTRACK

De ontwikkeling van de verhaallijn in de Ring gebeurde onder supervisie van Hubert Chardon, de grote man achter de Alone In The Dark-serie. Het spel bevat 22 bloedstollend mooie 3D characters die allen in een complete 360-gradenwereld kunnen bewegen. De hele game wordt begeleid door een prachtige sfeervolle soundtrack: de belangrijkste stukken uit, jawel, de The Ring Of The Nibelungen zelf. Naast de game wordt een extra muziek-CD meegeleverd waarop je die stukken via je stereo nog eens rustig kan beluisteren. Wie weet draai je straks geen popmuziek meer, maar alleen nog klassiek. Cool!



V-Rally Tijdloos

Voor de kenners is het duidelijk, V-Rally is en blijft een van de top racegames voor de PlayStation. Het spel is kort geleden uitgebracht in de Platinumserie. Dat wil zeggen dat V-Rally voor de PSX vanaf nu voor ƒ 59,95 in de winkels te koop is. Om deze prijsverlaging extra kracht bij te zetten, werden we verrast met vijf fraaie V-Rally horloges. Interesse? Stuur onder vermelding van 'V-Rally Platinum' een briefkaartje met daarop je naam en adres naar: Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. Inzenden kan tot 25 september. Uit de stapel briefkaarten zal Ed, de tester van V-Rally, geblinddoekt vijf gelukkige winnaars trekken. Wie weet win jij wel zo'n horloge, dus wees er op tijd bij!



FIRATO WORDT FUN

Hou de eerste week van oktober vrij, reserveer een treinkaartje voor Amsterdam en oefen wat met deathmatch-games. Reden? De Firato wordt weer fun!

Van donderdag 1 tot en met woensdag 7 oktober vindt in de Amsterdamse RAI weer de Firato plaats. De Firato is en was een grote beurs voor de liefhebbers van home entertainment, maar bleek in het verleden een beetje te zijn ingedut. In oktober wordt het evenement echter nieuw leven ingeblazen. Sterker nog, de Firato zal een waar spektakel gaan worden. Inclusief een bijdrage van Power Unlimited.

SIN

In de RAI vind je in de eerste week van oktober alles over de nieuwste ontwikkelingen op het gebied van electronics, audio, video, hifi, telecommunicatie, fotografie, hard- en software, internet en natuurlijk games. Speciaal voor jongeren wordt er op het RAI-complex een gigantisch grote tent neergezet waarin je van alles kunt doen en beleven. Power Unlimited is op dit moment hard in de weer om samen met een pc- en gamesfirma een heuse deathmatch-competitie op te zetten met het spel Sin. Deze wedstrijd heeft de werktitel 'The Magic Cage Fights' meegekregen en een voorbeeld van hoe dit er waarschijnlijk uit zal zien, vind je op deze schets. De bedoeling is dat je aan de lopende band kunt instappen bij een Sin-deathmatch competitie. Voor de beste spelers zijn dag- en eindprijzen te winnen. Meer info volgt in de komende Power Unlimited.
De Firato is open van 11.00 tot 22.00 uur, met uitzondering van het weekend en de laatste dag. Openingstijden zijn dan van 11.00 tot 18.00 uur. Toegangsprijs bedraagt 25 gulden, kinderen tot 12 jaar en 65 plussers betalen 20 piek. Meer informatie vind je op de Firato-website: www.firato.nl.



FIRATO 98

Jammy, jammy

Wil je even een PSX- of N64-spel inpluggen, zit je moeder net naar GTST te kijken. Geen nood, Jam!! biedt de oplossing.

Jam!! is een heel handig apparaatje. Zo'n ding waarvan je je afvraagt waarom het niet eerder is uitgevonden. Met de Jam!! kun je namelijk je PlayStation of Nintendo 64 koppelen aan de monitor van iedere willekeurige PC. Dat levert niet alleen een strakker beeld op, ook kun je je eigen stereo multimedia-speakers of koptelefoon op de Jam!! aansluiten. Te simpel om waar te zijn. Sluit de console aan op de ene kant van de Jam!!, de monitor en speakers op de andere kant en alles werkt! Het apparaat ligt voor ongeveer f 189 in de winkels. Voor meer info kun je bellen met importeur Dart Europe (0418-634242) of kijken op hun website (www.darteurope.com).



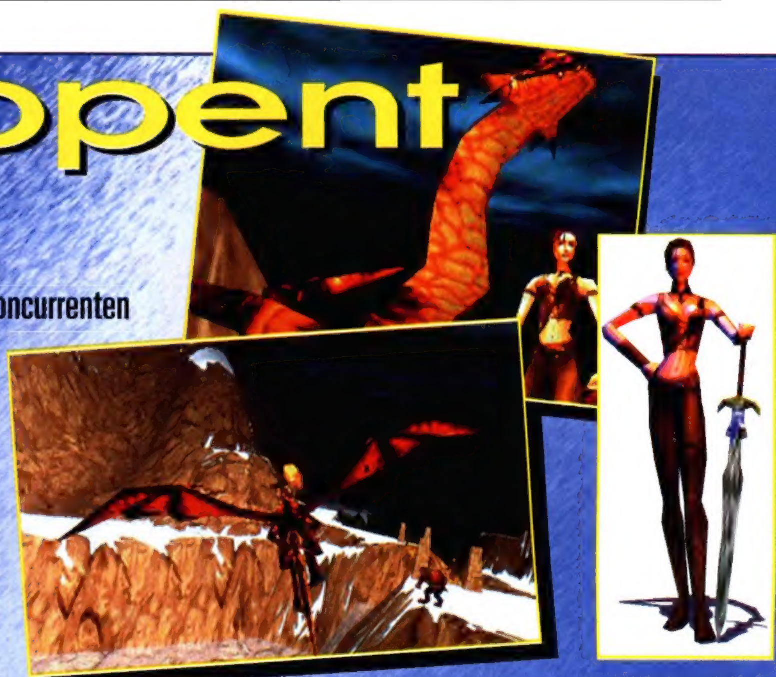
POWER DOET ECTS AWARDS



Begin september vindt in Londen weer de traditionele ECTS-gamesbeurs plaats. Terwijl op de E3 alles om supernieuwe games draait, is de ECTS meer een evenement waar de handel contracten afsluit en de pers de releases voor de komende twaalf maanden krijgt te zien. Een van de belangrijkste gebeurtenissen tijdens de beurs is de ECTS-awards, een sjieke gala-avond waarop de gamesprijzen voor heel Europa worden uitgedeeld.
Ook Power Unlimited deelt een prijsje uit; de Benelux ECTS Awards. Via een telefonische enquête hebben we jullie gevraagd naar je favoriete games (die zijn verschenen tussen juni 1997 en mei 1998). Uit de lijst met alle genoemde games, hebben wij tien genomineerden aangewezen:
Resident Evil 2 (PSX), Gran Turismo (PSX), Age Of Empires (PC), Grand Theft Auto (PC), Sentinel Returns (PSX), Starcraft (PC), Unreal (PC), World Cup 98 (N64), GoldenEye 007 (N64) en Commandos: Behind Enemy Lines (PC).
Wie er met de felbegeerde titel vandoor gaat, lezen jullie binnenkort in Power Unlimited.

Drakan opent aanval

Dat Lara er sinds de introduktie van Tomb Raider 1 al aardig wat concurrenten bij heeft gekregen, zal geen verrassing zijn. De meest serieuze aanval op haar 3D-troon komt binnenkort van Rynn, de sexy hoofdpersoon uit Drakan.



Drakan is een 3D-aktieadventure van Surreal Software en producent Psygnosis. Het verhaal draait om Rynn en haar compagnon Arokh, een vervaarlijke draak. Samen vechten ze zich een weg door tien multimissie levels in vier verschillende werelden. De eindbaas is een kwaadaardige, supersterke magiër, maar om hem te bereiken zul je allereerst talloze keren je zwaard moeten inzetten, of je vriend de draak moeten inschakelen voor de strijd in het luchtruim. Al met al een veelbelovende concurrent voor miss Croft.

Moordgame van Virgin

Je dacht dat het na Carmageddon niet bloediger kon? Haha, wat een vergissing! Over niet al te lange tijd verschijnt namelijk Thrill Kill, een bloeddorstige nieuwe PlayStation-titel van Virgin. In Thrill Kill kun je met maximaal vier spelers in duistere arena's aantreden. De ruimtes variëren van isolatiecellen tot toiletten, de spelers zijn groteske monsters, psychopatische maniakken en moordlustige blondjes. De opzet is simpel; laat niemand leven. De meest smerige moves zijn toegestaan. Ruk een been uit, trap iemand in z'n kruis, sla je tegenstander met z'n hoofd tegen de muur, stamp 'm recht in z'n gezicht tot-ie niet meer om genade smeekt. Ondertussen vliegen de spetters bloed letterlijk om je oren. Ziek? Absoluut. Thrill Kill is het meest moorddadige spel dat ooit op de PlayStation is verschenen. En we kunnen er nog om lachen ook! Binnenkort meer in Power 'bloody' Unlimited.





Lara is er weer (bijna) klaar voor

In het derde avontuur van Lara Croft reist onze heldin opnieuw de hele wereld over. Van de woestijn in Nevada tot in het hartje van Londen, Lara is gereed voor de volgende stap in de Tomb Raider-serie.

De vraag is natuurlijk, hoe lang Eidos zal blijven doorgaan met het uitmelken van Tomb Raider. Toch durven ze het aan om nog voor de kerst met deel drie in de winkels te liggen. Iets nieuws onder de zon? Wij vroegen het aan de makers en hier is hun antwoord.
Tomb Raider 3 zal over een verbeterde engine beschikken die de graphics nog strakker kan weergeven. Zo krijgen de landschappen meer detail, zijn schaduwen en doorzichtige objecten beter zichtbaar en kun je meer weereffekten (regen, sneeuw, mist) verwachten. De AI van Lara's tegenstanders is verbeterd, terwijl Lara zelf er een aantal nieuwe moves bijkrijgt. Tenslotte zal de PlayStation over baanbrekende hoge resolutiebeelden beschikken en bovendien de dual shock-controller ondersteunen. We zijn benieuwd!

Waar zijn de rubrieken?

Zweet, zweet, puf, steun, kreun. Dit septembernummer van Power Unlimited is voor jullie klaargestoomd in juli. Juist, hartje vakantie. In verband met de tropische temperaturen en het zomerrooster van enkele PU-redacteuren hebben we sommige vaste rubrieken (Made In Holland, Boekensteun en PowerPlay) een nummer doorgeschoven. Volgende maand zijn ze weer in volle glorie present!

Donkere kant van de maan

Nu iedereen is overgestapt op 3D-animatie, is SouthPeak eigenwijs bezig met het oppoetsen van hun Full Motion Video-engine.

Het gebruik van geanimeerde 3D-game-engines heeft op het moment de overhand, maar het is alweer een tijdje geleden dat we enige vooruitgang hebben gezien in adventuregames die gebruik maken van Full Motion Video. Firma SouthPeak vormt hierop een uitzondering. Zij zijn namelijk bezig met een technologie die ze 'Video Reality' noemen. Dit is een ontwikkelingssysteem dat video combineert met gedetailleerde tekeningen. Op deze manier probeert SouthPeak een vloeiende en interaktieve spelomgeving in 3D te creëren. Spelers zullen complete bewegingsvrijheid hebben. Een andere mooie feature is de interaktie tussen de verschillende characters, die voornamelijk via spraak verloopt.

DARK SIDE OF THE MOON

Van de twee nieuwe titels die de VR-engine gebruiken, is Dark Side of the Moon de eerste die uitkomt (herfst van '98). Jouw character werkt op de planeet Luna Chrysta, in de mijnen van je oom, die een mysterieuze dood gestorven is. Jouw avontuurlijke job is om die mijnen te doorzoeken op aanwijzingen over deze mogelijke moord. Onderweg zijn er heel veel objekten, puzzels en obstakels die overwonnen moeten worden. Dit spel zit vol met apparaatjes en onderdeeltjes, die later van pas komen bij het repareren van een machine of het openen van een deur. Het is dus goed opletten geblazen. De combinatie van de gedetailleerd getekende achtergronden met de FMV-characters, zorgt voor een indrukwekkend schouwspel.

20.000 LEAGUES.

Het andere VR-project van SouthPeaks heet 20,000 Leagues; The Adventure Continues. Hiervoor zullen we echter moeten wachten tot de herfst '99. De interface van dit spel lijkt veel op die van Dark Side of the Moon. Ook hier heb je bijvoorbeeld maar een kwart van het scherm tot je beschikking voor het bewonderen van de graphics. In dit spel speel je bioloog Will Stewart die, 20 jaar in de toekomst, naar een voedselbron onder water aan het zoeken is om een eind te maken aan de heersende hongersnood. Captain Nemo (uit het originele verhaal) is dood, maar zijn geest waart nog steeds rond. Om jou bij het navigeren van de onderzeeër Nautilus (ook uit het originele verhaal) te helpen, bijvoorbeeld. Samen met je team reis je onder andere naar Atlantis, Fiji, Malabar en Antarctica. We zullen zien of dit ook letterlijk een spel voor de toekomst is.

MARK B.



MOTO RACER 2 draait warm

Op de dag van de WK-wedstrijd Frankrijk-Italië bezocht Ed de studio van Delphine Software in Parijs om een eerste blik te werpen op Moto Racer 2.

HOEZO VOETBAL?

Rare jongens, die Fransen. Het was 3 juli 15.30 uur. Lokatie Delphine headquarters. De WK-kwartfinale Frankrijk-Italië stond op het punt van beginnen.

"Zeg, ik neem aan dat we genoeg gezien hebben en jullie nu met z'n allen voetbal gaan kijken"?, vroeg ik in m'n onnozelheid aan de jongen die mij alle ins and outs van Moto Racer had gepresenteerd.

"Pardon, voetbal?", antwoordde hij. "Is er een belangrijke wedstrijd dan?"

"Ja natuurlijk, sprak ik stomverbaasd, jullie eigen Franse team moet de kwartfinale spelen".

Het bleek dat niemand bij Delphine wist dat het Franse elftal moest spelen, en sterker nog, het interesseerde ze ook totaal niet.

"Tja, ik denk dat we hier allemaal een beetje 'nerd' zijn", werd me verontschuldigend meegedeeld. "Ons leven draait op dit moment alleen om Moto Racer 2".

MEER EN BETER

Dat ze bij Delphine al vele maanden al hun aandacht en energie in de opvolger van het succesvolle Moto Racer hebben gestoken, was gelukkig ook te zien aan de versies die mij getoond werden. Kregen de PSX- en PC-versie van deel 1 al lovende woorden van respektievelijk Andreas en Mark, Moto Racer 2 overtreft z'n voorganger op vele terreinen.

De graphics zijn met name op de PC om van te smullen, het aantal circuits is ruim verviervoudigd en de gameplay is om een puntje aan te zuigen.

Verder is er een uitgebreide internet/more-player optie aan de PC-versie toegevoegd en is het nu mogelijk om, zowel op de PC als op de PSX, je eigen tracks te bouwen. Het uiteindelijke oordeel over Moto Racer 2 laat ik graag aan de testers over, maar het zou me niet verbazen als ook zij van mening zijn dat we er eind van deze zomer weer een top race-game bij hebben.

ED


PSX


PSX


PC


PC

LucasArts opent deuren (1)





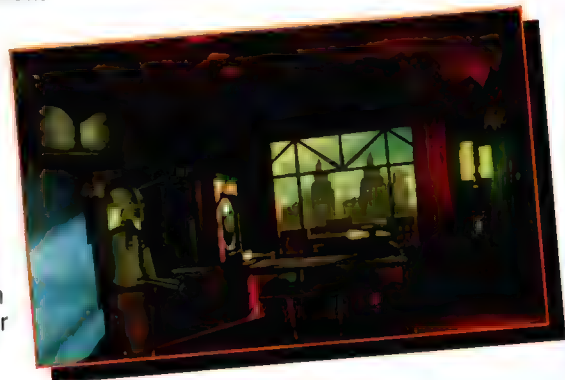
In het zomernummer toonde Mark B. zich erg enthousiast over de Lucas Arts-demo's die hij op de E3 beurs van hun nieuwste games had gezien. Grim Fandango en Indiana Jones and the Infernal Machine kunnen volgens hem wel eens tot de toppers van 1998 uitgroeien. En dan hebben we het nog niet eens over de nieuwe reeks Star Wars-titels die voor volgend jaar in de planning staat. Reden voor Power Unlimited om J.J. onmiddellijk naar LucasArts Entertainment in San Rafael te sturen.

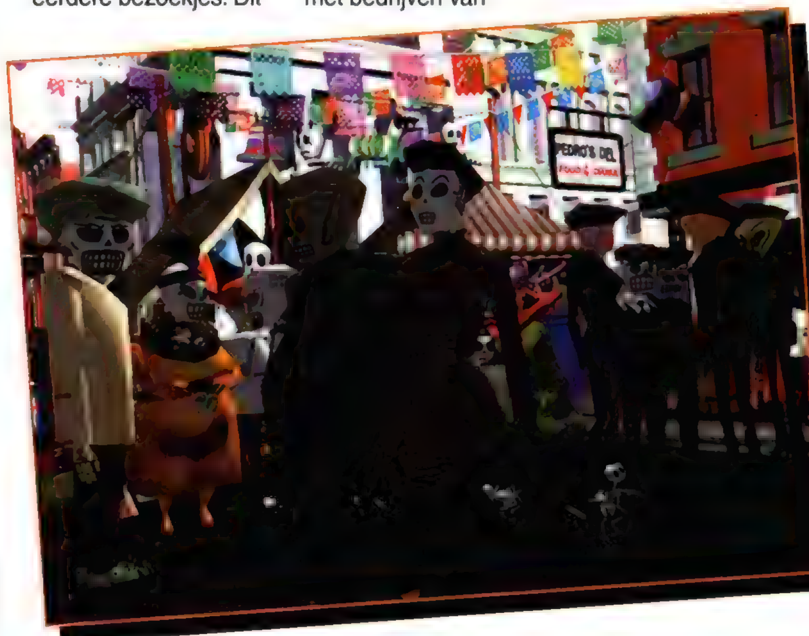
Het had weinig gescheeld of er stond in deze PU helemaal geen verslag van mijn trip naar LucasArts. De douane weigerde mij namelijk in eerste instantie de toegang tot de VS. Ze geloofden niet dat ik een journalist van een gamesblad was. "The Power what???", was hun antwoord. Pas toen ik hen het zomernummer van Power Unlimited gaf en mijn naam erin aanwees, mocht ik doorlopen. Dat Amerikanen een beetje paranoïde zijn over alles wat uit het buitenland komt (je mag bijvoorbeeld geen groente het land binnenbrengen, omdat ze bang zijn dat er griezelige bacteriën op zitten), wist ik al van eerdere bezoekjes. Dit sloeg echter alles. Een man die ook voor zaken kwam en strak in het pak zat, mocht zonder problemen doorlopen. Terwijl ik aan een grondig onderzoek werd onderworpen! Eigenlijk mag ik nog niet klagen, want een andere journalist kwam de VS echt niet in. Hij kon het blad waarvoor hij schreef, niet laten zien. Zal zijn hoofdredacteur leuk vinden.

WALHALLA

Op een mooie vrijdagochtend in juli werd ik bij het hoofdgebouw van LucasArts Entertainment in San Rafael (vlakbij San Francisco) verwacht. Erg moeilijk om te vinden was het niet. San Rafael zit vol met bedrijven van de grote George Lucas. Ze noemen de vallei daar niet voor niets Lucas Valley. Zo reed ik onder andere voorbij de gebouwen van LucasArts Entertainment, Lucas Sound, Lucas Learning (kinderspellen) en de immense Skywalker Ranch, het kompleet van de buitenwereld afgeschermde landgoed waar George Lucas zijn films laat maken. Tot mijn grote verrassing kreeg ik 's middags de kans om de streng bewaakte ranch te bezoeken. Dat is maar heel weinig journalisten gegeven. Ik was die dag jarig, het zal dus wel een kadootje van God zijn geweest. Over mijn lunch op deze krankzinnige ranch doe ik in het oktobernummer verslag. Bij binnenkomst in de entree van LucasArts Entertainment viel mijn mond open van verbazing, om de rest van de dag niet meer dicht te gaan. Ik was in een echt gameswalhalla aangekomen. In Nederland kom ik voor de rubriek Made in Holland regelmatig bij gamesproducenten over de vloer. Het betreft dan meestal kantoortjes met een tiental programmeurs. Meer niet. Maar hier, bij LucasArts, liepen werkelijk honderden programmeurs, testers, sound-engineers en marketingmensen in skate-wear rond. Elk spel had zijn eigen afdeling en die afdelingen waren kompleet opgetuigd met spullen uit de desbetreffende game.

De Grim Fandango afdeling stond bijvoorbeeld vol geraamtes en allerlei FullThrottle spulletjes. Bij de Force Commander-groep waren weer levensgrote Luke Skywalkers neergezet en hing het plafond vol met X-, Y- en V-wings. Enkele programmeurs speelden er zelfs schaak met Star Wars-poppet-

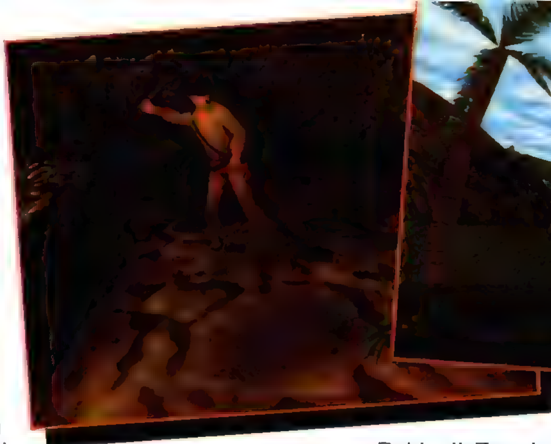








verschillende lokaties plaats, zonder dat je er erg in hebt. Verder beweegt er van alles op de achtergrond. Water kabbelt, wolken zweven door de lucht, schaduwen verschijnen op de muur, etcetera. Dergelijke zaken zijn nog niet eerder in een adventure vertoond." De interface kun je ook revolutionair noemen. Schafer: "Bij GF heb je de muis niet meer nodig. Je doet alles met je keyboard of joystick. Het hele scherm kan daardoor voor de beelden gebruikt worden. Dat maakt het resultaat fraaier." GF bestaat uit twee CD's. Wees niet bang, je krijgt waar voor je geld. Hoofdprogrammeur Bret Mogilefsky: "GF is vier keer zo lang als Full Throttle. Het kent 90 verschillende karakters, 90 verschillende lokaties, meer dan 7000 dialogen en vele honderden puzzels. Hier ben je wel een paar dagen mee bezig." Als alles goed gaat, ligt Grim Fandango in september of oktober in de winkels.



jes. Verder had George Lucas op elke afdeling flipperkasten, speelautomaten en pooltafels laten neerzetten. Lucas betaalt zijn personeel dan wel matig en geeft ze maar twee weken vakantie per jaar, hij staat er echter op dat zijn mensen in een zeer prettige omgeving kunnen werken. Hij is daar aardig in geslaagd. Ik wilde zó blijven.

GRIM FANDANGO

Ik had mijn eerste afspraak met het hoofd-marketing van Grim Fandango, Tom Byron. Deze Tom wilde mij natuurlijk gladde reklamepraat gaan verkopen. Dat is nu eenmaal de taak van een marketingman. Toen echter Tim Schafer, de maker van Full Throttle in een kantoortje ontwaakte, kon Tom mij gestolen worden. Ik wilde geen Tom, maar Tim. En Tim had gelukkig zin in een babbeltje.
Schafer werkt al meer dan twee jaar met dertig man non-stop aan Grim Fandango. "Het moet allemaal leuker, langer, mooier en spannender dan Full Throttle worden. LucasArts ziet GF namelijk als hun grootste titel van het jaar." Ik denk dat ze dat succes inderdaad met GF gaan binnenhalen. De graphics van GF zijn spectaculair. De 3D-karakters verplaatsen zich konstant tegen een 3D achtergrond. Het bewegen zelf heb ik nooit zo soepel zien verlopen.
Schafer: "Dankzij een nieuwe engine vinden de 'cuts' tussen de

INDY!

Nog onder de indruk van Grim Fandango, werd ik naar een andere afdeling gebracht. Het decor veranderde totaal. Opeens zat ik in Indy-land. Overal Indy-poppen, miniatuur tempels en exotische figuren. Hal Barwood, de bedenker van Fate of Atlantis en Desktop Adventures, zou mij zijn nieuwste kindje laten zien.
Tot Barwood's grote spijt hadden de drie 'oude' Indy-games geen recht aan het ware karakter van Indiana Jones gedaan. "Indy is een fanatieke speurder en een onverschrokken vechtersbaas. In de eerste drie games zijn we er echter niet in geslaagd om die twee karaktertrekken allebei volledig tot zijn recht te laten komen. Ook de graphics waren niet Indy-waardig. Ik vind ze uit het stenen tijdperk.
Bij Indiana Jones and the Infernal Machine is het ons eindelijk gelukt de ware Indiana Jones op het beeldscherm te toveren. De game biedt tientallen puzzels en zit tot de nok toe vol met harde aktie."
En Barwood heeft gelijk. Van slaan tot schoppen en schieten, Indy kan het allemaal. Toen ik de eerste gamebeelden zag, had ik behoorlijk last van déjà-vu. Het leek allemaal erg op Tomb Raider II. Zowel wat de kwaliteit van de graphics (3Dfx) betrof, als de opbouw en bewegingen van de hoofdpersoon, als de omgeving waarin de hoofdpersoon zich voortbewoog (tunnels, tempels, grotten). The Infernal Machine zal vele gamers dan ook uitstekend bevallen.
In totaal kun je in The Infernal Machine negen verschillende, typische 'Indy lokaties' bezoeken, kriskras verspreid over de hele wereld. Elke lokatie zit vol hersenkrakende puzzels, agressieve vijanden en vette aktie. Indiana Jones and the Infernal Machine ligt in de winter van 1998 in de winkels.

WORDT VERVOLGD

Na deze eerste twee titels begon ik aardig honger te krijgen. Ik wilde al naar een trekautomaat op de gang lopen, toen mij gevraagd werd of ik zin had om de lunch in de befaamde Skywalker Ranch te nuttigen...
Wordt vervolgd.

J.J.

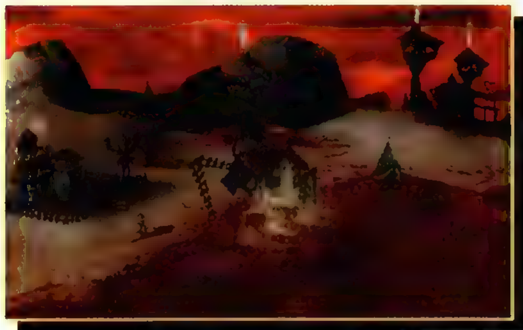


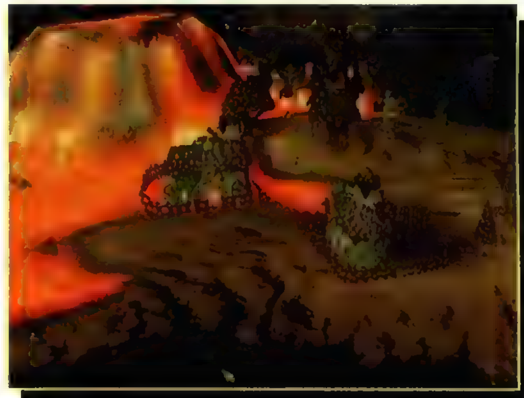




BULLFROG speelt voor God

Nog voor het einde van dit jaar komt Bullfrog met twee opmerkelijke titels: Dungeon Keeper 2 en Populous 3: The Beginning. Dus vlogen we naar het Engelse Bullfrog-hoofdkwartier voor een uitgebreide presentatie.





Bullfrog ligt aan de rand van Londen en is ooit begonnen als klein softwarebedrijfje, maar is inmiddels al weer een paar jaar ingelijfd bij het grote Electronic Arts. Bullfrog viel op met het spel Populous in 1990. Maar pas echt goed naam maakte de firma met het vorig jaar gereleasde Dungeon Keeper. Vandaar dat ik zeer verbaasd was dat er nu al een opvolger aan zit te komen. Dungeon Keeper 2 is ook niet bepaald een echt nieuw spel. Je kunt beter spreken van een grafische opknapbeurt met hier en daar een paar vernieuwingen. Nu zijn die vernieuwingen wel weer zo leuk, dat dit het spel naar een hoger niveau tilt. En met name de grafische facelift is echt ongelooflijk.

VERSTERKING

Ook in deel twee gaat het om het bouwen van een kerker, zoveel mogelijk monsters, tovenaars en andere wezens naar jouw kerker te lokken, die zo sterk en zo vaardig te mogelijk maken en daarna de strijd aan te gaan. Met Het Goede, want in DK 2 speel je natuurlijk nog steeds Het Kwaad. De slogan *being bad has never felt so good* is dus weer helemaal van toepassing. Dat is vooral te zien aan de Horned Reaper ('Horny') die er nu pas echt angstaanjagend gemeen uitziet. Naast figuren die we al kenden uit DK, is er ook een klein aantal nieuwe wezens te zien. Zo hebben de goeierds vanaf nu de beschikking over verschillende boogschutters, een monnik, een logge maar zeer sterke reus en een soort fee/engel. Aan de kant van het kwaad kunnen we rekenen op versterking van een Dark Knight en een Dark Angel.

VUURWERK

Wat echt opvalt, is de grafische kwaliteit van DK 2. Een doorn in het oog bij het origineel, waren de graphics wanneer je van het schuin-van-boven perspektief overschakelde naar de eerste persoons-view. Tijdens gevechten werd het dan een onoverzichtelijke boel van blokken bloed die heel traag in de rondte vlogen. In DK 2 is de optie gehandhaafd maar ziet alles er echt verbluffend uit. Je kunt alle kanten op kijken en je hebt een ongekende vrijheid. Hierdoor kun je veel meer uit deze optie halen. DK 2 ondersteunt 3D-kaarten, maar kan ook gespeeld worden met een softwareversie die 3D-effekten weergeeft. Kortom, alles ziet er gelikt uit. Ook de lichteffekten, denk aan flikkeringen door toortsen, spreuken gepaard met vuurwerk en schaduwwerking, zijn top.

GODENZONEN

De wat oudere, zeg maar gerust bejaarde gamers zullen zich Populous nog wel herinneren. Maar dat was acht jaar geleden. Populous 3: The Third Coming zou herfst vorig jaar al moeten verschijnen, maar het spel is tig keer uitgesteld. Inmiddels is het alweer omgedoopt tot Populous 3: The Beginning. Populous 3 heeft wederom een religieus











tintje. De speler speelt een God die een planeet overziet en daar een groep mensen bedient. Vrouwelijke Sjamaans prevelen voortdurend gebeden, verzamelen mana, leren nieuwe spreuken en gebieden mannelijke slaven tot het bouwen van tempels, dorpen en vooral het voeren van veel gevechten. P3 is dus net zoals DK een soort van real-time strategy game, alleen staat dit spel volkomen op zichzelf. Het enige waarmee P3 te vergelijken is, is DK 2, als je naar de bediening en de interface kijkt.

FEMINISTISCH VERANTWOORD

Het jasje waarin P3 dus gegoten is, is die van een groep Goden, die de domme mensen onderling voor zich laten vechten. Dit vindt plaats in een stammenwereld vol tribal drumgeroffel, een antiek aandoende beschaving, veel oergevechten, magie en religie. Het doel: jouw stam dient te overheersen en de andere stammen dienen te worden uitgemoord. Het belangrijkste lid van een stam is de Sjamaan. Zij kan wilden mannen tot zich laten komen en ze over halen voor haar stam te gaan vechten. Zeer feministisch verantwoord dus. Daarnaast regel je als speler via je Sjamaan het opbouwen van je dorp met torens, tempels, verdediging enzovoorts.

MAGIE

Het meest spectaculaire in Populous 3 zijn de diverse toverspreuken waarbij je de tegenstander te lijf kunt gaan. Je hebt de reguliere spreuken als vuurbollen en lichtstralen, maar daar raak ik niet meer opgewonden van. Nee, P3 kent spreuken waarmee je tientallen mannetjes tegelijk kunt vernietigen. Zo is er bijvoorbeeld de Vulkaanspreuk. Eenmaal uitgesproken, ontstaat er op de uitgekozen plek in een mum van tijd een kolkende vulkaan die meteen uitbarst. Lava, rotsblokken en puin vliegen in het rond en van de omgeving blijft niets over. Ook kun je een aardbeving veroorzaken, een vloedgolf oproepen of de grond in tweeën laten klieven. Ja, we hebben het hier wel over magie van de Goden en die doen het in P3 niet voor minder. Deel drie belooft echt een spectaculair en fraai spel te worden. Vooral de spelers die denken dat alle RTS-games C & C-klonen zijn, moeten Populous 3 zeker in de gaten houden.

JAN





de redactie

Ieder jaar gaat het PU-team een dagje ertussenuit. Dit jaar liet het zogenaamde PU-uitje wel erg lang op zich wachten, vandaar dat de redactie zelf maar met een aantal voorstellen kwam.

MARK B.



Mark wilde het hele PU-team meenemen op de koffie bij zijn oma. Oma B. staat namelijk bekend om haar verse, stevige 'bakkies' en haar niet te versmaden roomboterkoek. Echter, Oma B. woont in Amerika en 12 retourtjes naar de States vond onze hoofdredacteur net iets te prijzig.

SKATE



Onder het motto de bal is rond, kwam Skate met het idee een dag een laboratorium af te huren. Daar zouden we een reeks gevaarlijke experimenten gaan houden met als doel de nieuwe Fifa bal nog ronder te maken dan dat ie al is. Ed mopperde dat de redactie nog niet eens haar deadlines 'rond' krijgt, waarna dit plan voorlopig in de ijskast is gezet.

NANCY



Nancy wilde met de redactie een dag een spoedcursus films maken in één dag volgen, om vervolgens volgend jaar op Cannes te schitteren met haar eigen geregisseerde film PU: The Movie. Over wie de hoofdrol zou gaan spelen werd echter zoveel ruzie gemaakt, dat dit voorstel tot nader orde is verschoven.

JAN



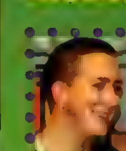
Jan opperde het idee om met de hele redactie het nieuwe huis van de PU-hoofdredacteur in te wijden. Hij bestelde 10 vaten bier, een barbecue + vlees en een dozijn bikini-babes. Door een opzettelijk foutief verstrekte routebeschrijving door diezelfde hoofdredacteur, is het huis nooit gevonden en werd Jan om 2 uur 's nachts door de rest van de pissige redactie de gracht in gejonast.

ED



Ed's idee om te karten werd meteen afgewezen, want Ed heeft al 25 kart-trofeeën op zijn bureau staan. Meedoen met 10 voor Taal was Ed's tweede keuze. Maar aangezien er geen Belgische kandidaten gevonden konden worden om het tegen PU op te nemen, is ook deze optie afgewimpeld.

ANDREAS



Dré zag zijn kans schoon en haalde meteen de folders Walvis Jagen in huis, die hij al snel op de redactie verspreidde. De volgende dag kregen we een dreigbrief van Greenpeace in de bus, en daarna stond de BVD bij ons op de stoep. Dré is momenteel voortvluchtig.

RUBEN



'Een dagje naar de Zaanse Schans is een verrijking van je leven!', aldus ons aller Ruben. Op het programma stond onder meer: molens kijken, naar het klompenmuseum, volksdansen, koeien melken en mest scheppen. Met 11 tegen 1 werd dit voorstel weggehoond.

KEES



Met z'n allen naar een kooigevecht, dat leek Kees een ideale manier om de PU-redactie wat beat 'em-up aktie van dichtbij te laten meemaken. Helaas, we stonden met de hele gang in de rij voor The Breaking Bones & Dripping Blood Fight Night, maar de portier liet ons er vanwege 'afwijkend groepsgedrag' niet in.

BJØRN



Bjørn wilde graag naar het Russisch Staatscircus. Kees' fobie voor clownen, Ed's allergie voor kamelen en Dré's diepgewortelde olifantenhaat, gaven de doorslag om dit voorstel te laten liggen.

THOMAS



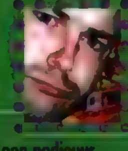
Thomas wilde graag naar een sessie van Emiel Ratelband. Zo gezegd, zo gedaan. Echter, toen Emiel de PU-redactie zag zitten in zijn oppep-zaaltje, trok hij wit weg en barste vervolgens in snikken uit. Ratelband stamelde nog iets van 'meest ongemotiveerde zooitje ellende bij elkaar uit mijn hele carrière' en droop af. De dag erop heeft Emiel zijn zaak verkocht en volgens de laatste berichten heeft hij zich aangesloten bij een kloosterorde in Tibet.

J.J.



Een dagje flink zweten in J.J.' s favoriete sportsschool werd voortijdig afgeblazen. Ed kreeg spit. Nancy was misselijk, Jan had een C & C-arm, Boris kreeg buikkramp, Bjørn had zich verslapen, Thomas kon niet, Kees was naar de Chinees, Mark B. was naar zijn oma, Skate vond het te heet, Ruben kreeg een lekke band en Dré was sowieso tegen.

BORIS



Boris wilde graag de modderbaden in Bleiswijk uitproberen, daarna lekker in de sauna, gevolgd door een zeewierbuffet, een pedicuurbehandeling en twee uur regressietherapie. De rest van de redactie wilde dit heel graag NIET!

Onwijs Vetrielekste Compi Games!

Speciaal voor jou staa tijdens de Firato 98 in eer aparte Fun Dome giga-ten alles wat nieuw, trendsettend er revolutionair is op het gebied van Compu games, Internet, Soft/Hardware, Beeld er Geluid speelklaar opgesteld. The Firato/ Radio 538 Fun Dome is een spektakel dat jou elke dag tien uur ononderbroken 'Super Cybe Digi Action' garandeert. Radio 538 draait er jouw muziek en presenteert er elke dag 4 uur live radio. Dagelijks optredens van bekende artiesten. In The Magic Cage Fights probeer jij de allernieuwste Games uit. Je doet mee aar de Touchdown Competitie. Leert de allernieuwste mix-technieken. Je ondergaat he ultieme geluidsavontuur in de Black Box er je 'doet' The Track. Kortom: helemaal ui je dak gaan met de allernieuwste Home Entertainment Soft- en Hardware in eer vetrielekst sfeertje?

Enter the New World in The Firato/Radio 538 Fun Dome. Van 1 t/m 7 oktober, tijdens Firato 98 in Amsterdam RAI.

Dagelijks van 11 - 22 uur
Woensdag 7 okt. 10 - 18 uur
Weekend van 10 - 18 uur



1 t/m 7 oktober

www.firato.nl

Op Nederlands meest complete Home Entertainment Show

AMSTERDAM RAI

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Mortal Kombat 4 (juli/aug)	9,3
Mystical Ninja; Goemon (mei)	9,1
MK Mythologies (mei)	9
Int. Superst. Soccer 98 (juni)	8,9
World Cup 98 (juni)	8,8
NBA Courtside (juli/aug)	8,7
NBA Pro 98 (mei)	8,4

PLAYSTATION

Sentinel Returns (juli/aug)	10
Resident Evil 2 (mei)	9,8
Pitfall 3D (mei)	9,6
Tekken 3 (juli/aug)	9,5
Vigilante 8 (juli/aug)	9,3
Theme Hospital (mei)	9,3
Deathtrap Dungeon (juni)	9,2
Colin McRae Rally (juli/aug)	9
Captain Blasto (juni)	9
Bust-A-Move 3DX (juni)	9
V-Ball (juni)	9
Soccer Golden Goal (juni)	8,9
Dead Ball Zone (juli/aug)	8,8
World Cup 98 (juni)	8,5
Bomberman World (juni)	8,3
Rascal (mei)	8,3
Snow Racer (mei)	8,1
Point Blank (juni)	8
Need For Speed 3 (mei)	8

PC CD-ROM

Unreal (juni)	9,8
Heart Of Darkness (juni)	9,7
Forsaken (juni)	9,4
Deathtrap Dungeon (juli/aug)	9,1
Might & Magic VI (juni)	9
World Cup 98 (juni)	9
Journeyman Project 3 (mei)	9
Incoming (juli/aug)	8,9
The Golf Pro (juni)	8,8
Redneck Rides Again (juni)	8,8
Dune 2000 (mei)	8,8
Spec Ops (juli/aug)	8,8
SWAT 2 (juli/aug)	8,7
Reah (juni)	8,7
Starship Titanic (mei)	8,7
Formula 1 97 (mei)	8,6
WarGames (mei)	8,6
X-Com Interceptor (juli/aug)	8,5
Bust-A-Move 2 (juni)	8,5
StarWars Rebellion (mei)	8,5
Pandemonium 2 (mei)	8,5
Ubik (mei)	8,4
Actua Ice Hockey (mei)	8,4
Outwars (juli/aug)	8,3
Alien Earth (juli/aug)	8,3
World League Soccer 98 (juni)	8,3
KKND 2 (juli/aug)	8,2
WK Voetbal Avontuur (juni)	8,1
M1 Tank Platoon (mei)	8,1
Hexplore (juni)	8,1
Micro Machines V3 (juli/aug)	8
Monster Truck Madness 2 (juli/aug)	8
Emergency (juli/aug)	8
Motorhead (juni)	8
Lula (mei)	8
NHL Powerplay 98 (mei)	8

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het zwarte cijfer is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10

1. (2) GoldenEye 007 (N64)
2. (3) World Cup 98 (N64)
3. (5) Mystical Ninja (N64)
4. (1) Yoshi's Story (N64)
5. (-) Forsaken (N64)
6. (8) Lylat Wars (N64)
7. (-) Wetrix (N64)
8. (-) Rampage World Tour (N64)
9. (-) GT 64 - Champ. Edition (N64)
10. (9) Int. Superstar Soccer (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10

1. (1) Gran Turismo
2. (6) World Cup 98
3. (2) Resident Evil 2
4. (-) Spice World
5. (-) Men In Black
6. (3) Tomb Raider (Platinum)
7. (-) Formula 1 97 (Platinum)
8. (4) Tekken 2 (Platinum)
9. (9) MK Mythologies
10. (7) Crash Bandicoot (Platinum)

PC POWER TOP 10

1. (-) Unreal
2. (6) World Cup 98
3. (-) Commandos
4. (4) WK '98 Voetbal
5. (2) Starcraft
6. (-) Championship Manager 97/98
7. (-) Heart Of Darkness
8. (-) X-Files; Unrestr. Access
9. (-) Final Fantasy VII
10. (7) Titanic

DUTCH INTERACTIVE CHARTS™ MultiMediaMarkt / I-Mediate

SIB

Robert-Jan Westdijk, die bekend werd met Zusjo, heeft een nieuwe film gemaakt. Deze speelt zich ook af in Amsterdam en heeft ook een ongewone cameravoering, maar verder houden de vergelijkingen met Zusje op.



In Siberia worden rugzaktoeristes die Amsterdam 'doen' door Hugo en Goof verleid en daarna beroofd van hun geld en een paspoortpagina.

Hugo is de baas, Goof volgt. Totdat Goof verliefd wordt op reizigster Lara en daardoor alle regels aan z'n laars lapt.
Hij nodigt het meisje, dat oorspronkelijk uit Siberië komt, uit om bij hem en Hugo te komen wonen en dat leidt uiteraard tot grote spanningen. Want Lara lijkt heel lief, maar blijkt toch wat geslepener dan Goof in zijn verliefdheid wil zien. Zelfs slimme, stoere Hugo doet er een tijd over om de plannetjes van mooie Lara te doorzien. Siberia is een soort growing-up-in-the-big-city film: Je bent jong, woont in een grote, hippe stad,

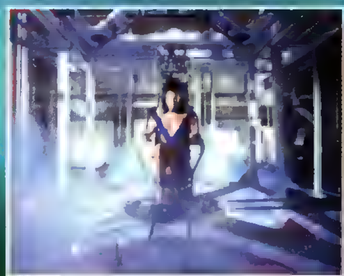


doet domme dingen en wordt op een gegeven moment gedwongen daar iets meer over na te denken. Daarmee ontdek je zaken die je eigenlijk liever niet wil

SHORTS

SPECIES II

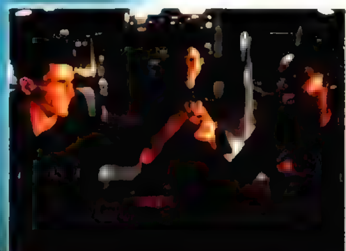
Species II gaat door waar Species stopte, zoals dat hoort in een vervolg. Het is ondertussen alweer drie jaar geleden, dus even snel de verhaallijn: Sil is een kruising tussen buitenaards en menselijk DNA. Ze ziet eruit als een mooie vrouw, maar is eigenlijk van plan de mensheid te vernietigen en haar plek op aarde te laten innemen door haar eigen soort: een door H.R. Giger ontworpen alien. Ze doet dat door zoveel mogelijk te paren (en haar partners sterven 'in the process'). Aliennageslacht is binnen een paar weken volwassen en kan dan zelf op paringstocht gaan.



In Species II is Sil, die aan het eind van deel 1 in vlammende olie stierf, gekloond uit een bevroren embryo. Ze heet nu Eve en wordt gebruikt voor testen om te onderzoeken hoe dit alien ras vernietigd kan worden. Haar alienkenmerken zijn enigszins onderdrukt zodat ze er niet stiekum vandoor kan gaan. Ondertussen wordt een expeditie naar Mars georganiseerd. Patrick Ross, expeditieleider, raakt tijdens deze trip besmet met hetzelfde alien DNA en keert hongerig naar nageslacht terug op aarde. Patrick en Eve weten van elkaars bestaan en willen niets liever dan samen een hoop kindjes maken (de alien in Eve ontwaakt door de nabije aanwezigheid van een soortgenoot). Dit zou



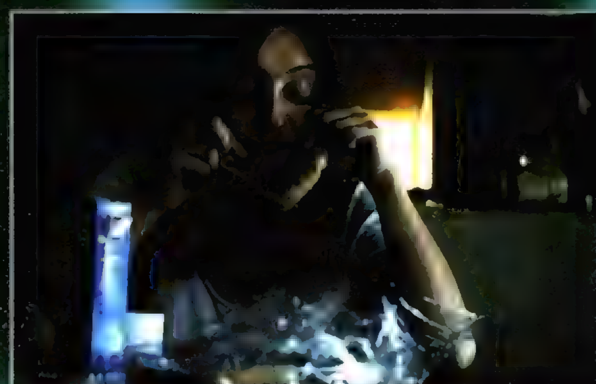
het eind betekenen van de mensheid en de Amerikaanse regering stuurt dan ook een team op de twee af, om ze voor eens en altijd van de aardbodem te vagen. Voor liefhebbers van Species is Species II een feest van herkenning: veel dezelfde acteurs en continuering van de verhaallijn. Maar genoeg verhaal voor een Species III zit er niet meer in.
Vanaf 20 augustus in de bioscoop



ERIA







weten, want ze doen pijn, maar uiteindelijk en achteraf kun je er best om lachen en ben je een beetje wijzer geworden. Siberia is een leuke film; losjes geacteerd, de Amsterdamse binnenstad is prachtig en erg zomers gefilmd en de muziek van Junkie XL is ook oké. Het enige minpuntje is dat het beeld van kleur naar zwart-wit verspringt en af en toe grofkorrelig wordt. Sorry, maar dit trucje is nu al zo vaak gedaan dat het echt niet hip meer is.
Vanaf 27 augustus in de bioscoop.

Auto van de Eeuw



Naast de auto van het jaar bestaat er ook de auto van de eeuw. Deze titel wordt eind 1999 uitgereikt. De gelukkige winnaar wordt gekozen uit 100 voorgeselecteerde auto's, uit elk jaar van deze eeuw één. Iedereen mag meestemmen. Via de website kun je auto's en hun technische gegevens bekijken en daarna je stem uitbrengen. In het echt reizen de auto's per tentoonstelling de wereld rond. Mocht je in de komende anderhalf jaar in Toronto, Lissabon of Parijs zijn, dan kun je de Lexus LS 400, Alfa Romeo 6C GranSport of Mercedes-Benz F200 persoonlijk komen keuren. www.cotc.com



Kadotip

Weer zo'n verjaardag van pa, ma, oma of een ander familielid en geen idee wat je ze nou weer moet geven? Vanaf 17 september kun je ze verassen met een Mimic-videoband. Dit is een serie van vijf banden waarop rustgevende beelden te zien zijn. Ze komen in de smaken Open Haard, Aquarium, Vogelkooi, Wasmachine en, misschien meer geschikt voor broertje dan voor je oma, Ratten. Elke band duurt drie kwartier en laat in die tijd steeds hetzelfde zien; een knetterend haardvuur, ronddraaiende was, zwemmende vissen offe... ratten. Je kunt je natuurlijk ook laten inspireren en je eigen Mimic 'ontspannings'-video maken. Vanaf half september voor 24,95 in de winkel.

SOUNDS

1939-1998 Top 40 dossier (Softmachine)

Het Top 40 Dossier '39-'98 is een uitbreiding van de eerdere versie, die vanaf '65 liep, en een overzicht van wat er in de afgelopen 59 jaar op popmuziekgebied is gebeurd. Meer specifiek is het een overzicht van wat er in die jaren de top 40 heeft gehaald. De titel is een beetje misleidend want 1998 is pas halverwege. De lijsten lopen dan ook maar tot december 97, en in 1939 was er natuurlijk nog geen Top 40. Toch is het bij elkaar een flinke verzameling statistische gegevens geworden en dat leent zich goed voor digitalisering. Het Dossier bestaat uit een aantal onderdelen. De lijsten natuurlijk (zo kun je zien dat het alweer twee jaar geleden is dat Total Touch doorbrak met Touch Me There), de mogelijkheid om te zoeken op hitsingle of album en de bijzondere lijsten. Bij de laatste moet je denken aan lijsten met Kortste Titels van Nummer 1 Hits in de Album Top 100, Minst Succesvolle Album van de Week of het Label met de Meeste Nummer 1 Hits in de Top 40. Afgezien van de serieuze lijstenfreaks zullen er niet zoveel mensen geïnteresseerd zijn in dit soort 'bijzondere lijsten'. Verder is er een mini-biografie te vinden van ongeveer 400 artiesten. De twee overige onderdelen van het Dossier ontstaan vanzelf als je gebruik maakt van de eerste vier. Zo kun je achter elke notering aangeven of je het betreffende nummer of album zelf hebt. Hierdoor ontstaat een lijst met de eigen platenverzameling (afgezien dan van de platen die nooit in de Top 40 hebben gestaan). De zoek-onderdelen onthouden wat je zoekt en stellen daaruit ook weer lijsten samen. Dit kan grappige gevolgen hebben, vooral omdat die zoekmachines niet altijd even goed werken. Zo gaf de zoekopdracht Michael Jackson/Thriller geen vermeldingen en het lijkt me toch vrij onwaarschijnlijk dat daar geen link tussen te leggen valt.
Het Top 40 Dossier op CD ROM kost ƒ 79,95.



De meeste games over de Tweede Wereldoorlog zijn te serieus, vaak saai en nog vaker slaapverwekkend. Commandos: Behind Enemy Lines is met zijn hersenkrakende, zenuwslopende en aktievolle gameplay een duidelijke uitzondering.

Shit, we missen onze trein!

POWER TIP
Plaats de bereklem op de voetsporen van de Duitse patrouilles. Ze lopen steeds hetzelfde rondje en zullen dan in de klem lopen.

Iedereen verspreidt zich en ik maak in de tussentijd een sneeuwpop.

Waar had ik mijn auto ook alweer geparkeerd? Eeeh... laat maar.

In de kolenmijn, daar moeten we zijn.

ARCADE & STRATEGIE

C:BEL (Commandos: Behind Enemy Lines) wordt door velen als een soort real-time strategy spel gezien. Persoonlijk ben ik het daar niet mee eens. C:BEL is een totaal op zichzelf staand spel dat arcade en strategie op een fijne en verfrissende wijze combineert.
Een spel dat zich nu eens niet heeft laten inspireren door toonaangevende spellen van dit moment, maar heeft gekeken naar klassieke films over de WO II zoals The Bridge Over The River Kwai en The Guns Of Navarone.
Centraal gegeven in beide films is een groep commando's die een bepaald strategisch doel dient uit te schakelen. In C:BEL speel je ook een groep commando's. In twintig zeer uiteenlopende missies, die plaatsvinden in Noorwegen, Frankrijk, Noord-Afrika en Duitsland, leid je een groep commando's die steeds een bepaald doel moeten uitschakelen. Dit kan een munitiedepot zijn, een schip, een radar-installatie of een ander strategisch doel.
Al deze missies zijn geïnspireerd op situaties uit de Tweede Wereldoorlog. Zoals de comando-aanvallen in Noorwegen, de aanval in Normandië, de gevechten in Libië, Egypte, Tunesië en de laatste dagen van het Derde Rijk.
Reken er dus maar op dat die twintig missies zeer pittig zijn en het uiterste van je taktisch vermogen vereisen. Kun je dat aan? Mooi, dan is het nu tijd om het commando-team aan je voor te stellen.

LEDEN

Het commando bestaat standaard uit zes leden maar die zullen niet in iedere missie aanwezig zijn. Meestal speel je een missie met vier of vijf leden, maar soms moet je een klus met zijn tweeën of alleen klaren. Er is ook nog een zevende lid, een verzetsman, maar die duikt slechts heel af en toe op.
Om te beginnen is er de Groene Baret: een gespierde bul, vreselijk sterk en voor niemand bang. Hij is een meester met het mes en kan soldaten van achteren besluipen om dan vervolgens geruisloos hun strot door te snijden. De Groene Baret (GB) is een van de weinigen die een lijk kan vervoeren en verstoppen.
Het tweede lid is de Sniper, bijgenaamd Duke. Als scherpschutter kan hij via een telelens-geweer soldaten op lange afstand neerschieten, echter zijn munitie is altijd zeer beperkt.
Derde in de rij is de Marinier. Hij heeft net als de GB een mes en kan dus fijn strotten doorkerven. Belangrijker is dat hij kan duiken en altijd een rubberboot bij zich heeft, alsmede een harpoen. Erg handig, want je zult in het spel meerdere malen rivieren moeten oversteken.
Voor de bommen en explosies moeten we bij de bommenexpert zijn. Hij weet alles van dynamiet en tijdbommen. Bovendien heeft hij ook altijd een paar granaten of een bereklem bij zich waarmee hij gemene vallen kan zetten.
Nummertje vijf is de spion. Deze spreekt een beetje Duits en kan tevens ongezien een vijandelijk kamp infiltreren. Hij heeft ook vaak een eerste-hulp doos bij zich, alsmede een injectienaald met dodelijk gif. Ook hij kan, net als de GB, een lijk verplaatsen.
Last but not least is er de chauffeur/mechanic. Deze kan alles op wielen besturen en is de onmisbare man voor transport over de weg. Daarnaast kan hij goed overweg met mitrailleurs en afweergeschut.
Dat was de kennismaking, tijd voor actie. Per missie dien je dus met je aangewezen leden (dat verschilt per missie) een strategisch doel uit te schakelen. Voordat je als team je doel hebt bereikt, moet je je zo onopvallend mogelijk in een bepaald gebied door de vijandelijke linies voortbewegen. Als een gek rond gaan rennen en erop los schieten, is in dit spel onmogelijk.
Iedere missie begint met een briefing waarin het doel en een globale route voorgelegd wordt.

COMMA
Behind En


Shit, de boot gemist!

POWER TIP

(Missie 4: de villa opblazen) Voordat je de spoorweg overgaat, dien je eerst flink wat Duitse soldaten uit te schakelen. Moord alle soldaten bij de rivier uit en laat je chauffeur de Pantsertank besturen. Daarmee knal je ongestoord alle andere soldaten in de omgeving af.


Een Duitse skibaan? Gibt es auch Glühwein?


De Duitse braadworst brandt aan.

Als de missie begint, is het verstandig om eerst de omgeving en de kaart goed te bestuderen. Vervolgens is het je taak zo snel maar zo geruisloos mogelijk bij je doel te komen.
Tijdens een missie zul je goed op je hoede moeten zijn voor Duitse soldaten, want daar wemelt het van. Sommigen staan stil, anderen lopen voortdurend wachtrondjes. Als je gezien wordt, slaat men direct alarm. Dit betekent meestal einde oefening want dan komen er van alle kanten soldaten met geweren op je af die je genadeloos afschieten. Het is dan ook meestal de bedoeling om van het ene muurtje/ boompje/ gebouwtje naar het andere muurtje/ boompje/ gebouwtje te sluipen.

GEDOSEERD

Confrontatie is onvermijdelijk. Dus vroeg of laat moet je wel aan de bak. Gelukkig zijn er allerlei foefjes om de soldaten om zeep te brengen. Al kruipend en dan met het mes, of expres geluid maken om een enkele soldaat van zijn post weg te lokken en dan neer te schieten, vallen leggen etc. Echter, als andere soldaten een dode collega zien liggen slaan ze alarm, dus is het belangrijk dat je de lijken ook goed verstopt.
Door diverse soldaten gedoseerd uit te schakelen, kun je steeds verder doordringen om bij je op te blazen doel te komen. Vaak gaat dit gepaard met helse explosies, dus een vluchtroute is dan een must. Hiervoor is er gelukkig altijd wel een voertuig zoals een tank, jeep of boot beschikbaar.
Maar de missies zijn altijd complex en ieder lid van je team is nodig. Zo moest ik in een bepaalde missie een stuwdam opblazen. Hiervoor moest ik (even adem halen): eerst met mijn team een patrouille ontwijken, vervolgens met mijn marinier en mijn spion in een rubberbootje naar een basis roeien, ongezien een Duits uniform stelen, naar een andere basis roeien, daar de stroom uitschakelen, zodat mijn commandoteam door het elektrische hek een gat kon knippen, daar vervolgens dynamiet stelen, toen de bunker uitschakelen, daarna als een gek naar de dam roeien en een tijdbom plaatsen om vervolgens aan land met een pick-up truck te vluchten. Hier was ik dan ook meer dan drie uur mee bezig. Want alleen in deze missie liepen er al ongeveer 25 soldaten her en der te posten. Commandos is dan ook flink bikkelen maar de fun van de eindeloze gameplay weegt daar dik tegenop!

Shit, ik mis mijn raket!

De dam is gesaboteerd, nu als een gek wegwezen!

Shit, we missen het vliegtuig!

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	8,5
originaliteit	9,5
speelbaarheid	10,0

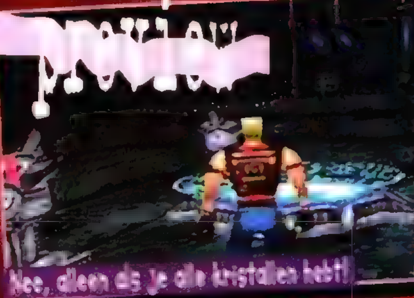
- Zeven totaal verschillende Commando's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100, 16 Mb RAM, 80 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Pyro Studios/Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



Ik ben blij dat de dienstplicht afgeschaft is, maar als je dit spel ziet, zou je je alsnog gaan aanmelden bij het Nederlandse Leger: Afdeling Speciale Eenheden. Commandos is zonder schromen het beste spel dat ik in tijden gespeeld heb. Het spel biedt enorm veel gameplay en even zoveel spanning. Nu al een klassieker!
JAN

NDOS
my Lines


Nee, alleen als je alle kristallen hebt!


Hier is zo'n kristal!

POWER TIP


Praat eens met deze vrouw, dat geeft een explosief effekt!


Hee! is dat niet het pakje van Lara?

Ook in horizontal split mode is het een hete strijd!

DUKE N
Time t

Duke Nukem is een van de coolste helden uit het shoot' em up-genre. Met zijn nieuwste titel zie je hem, à la Lara Croft, eindelijk eens in het geheel. Is dit genoeg om ook dit spel weer succesvol te maken?

VARKENS

De intro van Duke TTK is net zo cool als Duke zelf. Je ziet hem met een motor door het nachtelijke en verlaten Los Angeles rijden, totdat hij parkeert bij Bootylicious, zijn favoriete topless bar. Binnen zijn de meisjes deze keer ook echt topless en Duke drinkt vrolijk (voor zover Duke vrolijk kan zijn) zijn biertje leeg. Plots verschijnt buiten een tijdpoort waardoor politievarkens van de LAPD (Los Angeles Pigs Department) de straat binnenstappen. Duke knalt ze allemaal neer en vliegt met z'n Jet Pack weg.
Leuk detail is dat zijn motor wordt omgetoverd in zo'n jaren zeventig chopper-fietsje. Met zijwieltjes. Op zich zegt dit allemaal weinig over het verhaal.
Wat de makers me vertelden had een beetje de strekking van de film Terminator, waar Arnold Swarzenegger wordt teruggestuurd in de tijd om een toekomstige verzetsheld te doden. Nu is dat ook, maar dan is Duke de held, en de varkens zijn de terminators.

LARA'S ZUSJE

Het eerste level speelt zich af in deze tijd, en heet level nul. Dat komt omdat je hier nog de tijdpoort moet zoeken die je de mogelijkheid geeft zelf ook terug in de tijd te gaan om je belagers te beletten jouw voorvaderen te vermoorden. Ingewikkeld hè? De poort bevindt zich in de metrobuizen onder de grond, maar die zijn weer versperd door een metrowagen. Je moet dus eerst die metro zien weg te krijgen. Alles vóór die tijd is klassiek Duke. Als eerste sta je voor de topless bar en moet je varkens neerknallen. Eén daarvan heeft een pas waarmee je het metrostation in kan. Overigens is de humor nog meer gericht op geweld en sex dan in de voorgaande versies. Perfekt dus. Neem de telefoon op en hoor Lara Croft kreunen, of bezoek haar SM-zusje op de eerste verdieping van een gebouw, compleet met lingerie en zweep. In een kast zie je dan weer de kleren van Lara hangen (bruinleren broekje en lichtblauw topje). Erg leuk allemaal.
Maar goed, je moet ook verder. Als je eenmaal de metro voorbij bent kom je in een doolhof van gangenstelsels, waar je drie kristallen moet vinden waarmee je de tijdmachine aktiveert. Lukt dat, dan kom je eerst in een cowboy-gedeelte, de zogenaamde Western Levels. Dit zijn er vier in totaal en alles is in de stijl van het Wilde Westen, inclusief Duke zelf. Daarna kom je weer in de moderne tijd, en dan in de Middeleeuwen. Vervolgens, na nog een modern tussenlevel, uiteindelijk in de Romeinse tijd. Duke draagt dan een toga en alle varkens zien er uit als Caesar. Verder heb je nog zes bonus levels en twee boss levels. De twee-player versie is te spelen in zes verschillende arena's en je kunt zelf kiezen of je horizontaal of verticaal split-screen wilt spelen.

BUFFELS

Het belangrijkste uit Duke Nukem is natuurlijk altijd al het wapenarsenaal geweest. In Time to Kill scoren ze wat dat betreft weer erg hoog. Er zijn precies geteld 18 verschillende wapens variërend van een werpmes tot een raketwerper. Omdat ik een cheatversie heb gekregen van GT Interactive (nou ja, ik moest hem wel in Londen zelf gaan halen) kon ik elk wapen testen.
Hier krijg je dus een overzicht van wat je allemaal te wachten staat. Als eerste heb je natuurlijk de met ijzer beslagen laars van Duke zelf. Een noodoplossing voor als je geen munitie meer hebt, maar toch effektief.
Daarnaast heb je natuurlijk de Desert Eagle. Dit is het automatische pistool waarmee je begint. Het ding schiet snel maar moet om de 16 kogels herladen. In het eerste level krijg je al snel de Combat Shotgun (een knop onder de kassa in de topless bar opent een geheime deur). Door de hagelpatronen heb je een brede spreiding en schiet je met één knal iemand z'n kop er af (letterlijk). De Gattling Gun is een zesloops die je altijd aan die vietnam-helikopters ziet hangen. Het kaliber is niet zo groot maar je schiet wel in een sekonde heel wat kogels af. Gelukkig heb je ruimte voor 400 patronen.

POWER TIP



In 2-player mode verraadt de explosie waar je tegenstander is.



Duke is voor alles in, dus



Met vreemde wapens wordt het een kleurrijk geheel.



Lekker knallen in de 2-player splitscreen mode!

POWER TIP



Schiet de hangman naar beneden voor een geheime ruimte.



Pak de telefoon op voor telesex met Lara!

Leuker is de Buffalo Rifle. Hiermee schiet je normaal op, je raadt het al, buffels, en zoals je weet gaan die beesten niet zo maar neer. Leuk is om met dit enorme kaliber op een been van zo'n topless meisje te schieten. Weg been.
Omdat Duke in TTK ook naar het verleden gaat, heb je een paar wapens die daarnaar verwijzen, zoals bijvoorbeeld de kruisboog. Dit is een vrij nutteloos ding, maar als je niets anders hebt moet je het daar maar mee doen. Ook het werpmes en de werpbijl zijn prehistorisch, vooral omdat je er respektievelijk maar tien en vijf kan meezeulen.

HOLY SHIT

Dan nu het interessante arsenaal. Je hebt in Duke TTK twee soorten vlammenwerpers. De eerste geeft al een lekker vlammetje maar de tweede, de zogenaamde HiTemp Flamethrower, geeft een extreem hete blauwe vlam en smelt alles wat er in zijn buurt komt.
Wat futuristischer is het energiewapen. Deze is erg handig als je wel levende wezens wilt frituren maar het interieur heel wilt laten. De groene stralen gaan namelijk dwars door bankstellen of toonbanken heen en laten glazen, kassa's en andere spullen heel, terwijl de politievarkens wel geraakt worden.
De Freezer bevriest niet, zoals zijn naam zou doen vermoeden, maar je kunt er wel mee om een hoekje schieten. De blauwe bollen kaatsen namelijk tegen de muur. Wel uitkijken natuurlijk dat je jezelf niet raakt. Die Gattling Gun van de vorige alinea heb je overigens ook in een laser-versie. In plaats van loden kogels schiet hij dan razendsnel rode laserstralen. Een verblindend leuk wapen.
Wat ben ik nog vergeten? Oh ja, de explosieven. Deze heb je in drie soorten. De eerste, de pipe-bomb, kan je in level 1 al vinden onder het bed van de SM-dame. De pipe-bombs zijn heerlijk om een tapijtje neer te leggen want je kunt ze zelf detoneren. Zo kun je er bijvoorbeeld vijf naast elkaar leggen en dan de eerste detoneren: de andere exploderen dan ook en zo kun je heerlijk een groepje bad guys verwelkomen.
Het dynamiet werkt anders. Zodra je er eentje uit je tas haalt brandt het lont. Je kan 'm dan nog wel even vasthouden, maar niet te lang, want dan explodeert hij. Timing is dus belangrijk. De laatste heet de Holy Handgrenade. In plaats van een pin houdt een klein kruisje de detonatie tegen. Weinig heilig, maar wel enorm explosief.
Als toetje heb ik de RPG bewaard. Ook deze is in twee uitvoeringen. De eerste is een raketwerper met twee lopen die gigantische explosies veroorzaakt. Je hoeft niet eens echt te mikken! De tweede, de zogenaamde incendiary RPG, is behalve met explosieven ook met napalm gevuld. Overleeft iemand de explosie, dan wordt hij alsnog tot as verbrand! Sssmoking!

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	9,8
originaliteit	9,0
speelbaarheid	10

- Vette wapens
- Leuke opmerkingen van Duke
- Two player mode

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 3140
Fabrikant: 3D Realms
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9,6

Duke TTK is een absolute topper. De humor, het wapenarsenaal, de twee-speler mode. Alles is perfekt. Door Duke nu in zijn geheel te tonen is het spel alleen maar leuker geworden.
BJÖRN

NUKEM
o kill

Mission:

Mission: Impossible is een van die grote titels waar we al maanden op wachtten. Om de zoveel tijd kwamen er nieuwe screenshots in omloop en iedere keer waren we weer onder de indruk van al dat moois. Eindelijk is het dan zover. Mission: Impossible is hier! If you choose to accept it.

TEGENSLAG

Ocean heeft een boel tegenslagen moeten verwerken tijdens de produktie van Mission: Impossible, de nieuwe 3D spy simulator gebaseerd op de gelijknamige film.
Tom Cruise kwam terug op zijn beslissing dat zijn hoofd gebruikt mocht worden in het spel en begin vorig jaar werd de produktie stopgezet en werd het hele projekt overgedragen aan de Franse vestiging van Infogrames. Ondertussen werd er gesproken over een complete restyle van het spel. Meestal loopt het slecht af met dergelijke projekten en zelden zien we na zoveel tegenslag nog een goed spel uitgebracht worden. Mission: Impossible is hierop een grote uitzondering. Daar waar de film al lang geen dagfilm meer is in de videotheken, zou het spel wel eens voor opzienbarende verkoopcijfers kunnen gaan zorgen.

HUNT, ETHAN HUNT

Het verhaal van het spel volgt in grote lijnen het verhaal van de film. Je kruipt in de huid van geheim agent Ethan Hunt en het is je taak om enkele missies tot een goed einde te brengen.
Je hebt een heel arsenaal aan gadgets en trucs bij je, waar je tijdens je missies gebruik van moet maken. Als je de film gezien hebt weet je bijvoorbeeld dat Ethan een held is in het namaken van andermans gezichten met latex. In het spel maak je gebruik van een handig apparaatje, de 'mask maker', waarmee je iemands hele identiteit kan overnemen.
In een van de eerste missies is het de bedoeling dat je een marinebasis infiltreert. Omdat Ethan Hunt nogal opvalt met zijn zwarte pak en zijn filmsterhoofd, is je eerste opdracht om de commandant overhoop te knallen en de 'mask maker' te gebruiken, zodat je onopvallend als zijn dubbelganger door de basis kan sluipen.

GEEN RISICO'S

Het spel bestaat uit zes levels die weer zijn onderverdeeld in een aantal sub-levels. Sommige levels zijn rechtstreeks op de film gebaseerd, andere hebben er weer niets mee te maken.
Toen ik begon met het spel was ik erg onder de indruk van het embassy level. Met je team infiltreer je in een Russische ambassade waar het je uiteindelijke doel is om de ambassadeur uit te schakelen. Maar eerst moet je rookbommen plaatsen, op onderzoek uitgaan en enkele gasten ondervragen.
Het is ook oppassen geblazen, want er is een moordenaar onder de gasten die het op jou voorzien heeft.
Eerst moet je uitvinden wie het is. Dat is een eitje, want een dame in het rood loopt je de hele tijd te checken. Het kan natuurlijk zijn dat ze je gewoon leuk vindt maar als Ethan Hunt neem je geen risico's.
Je lokt haar dus het toilet in slaat haar knock-out. Dan verstop je haar lichaam in een pleehokje. De ambassadeur moet hetzelfde lot ondergaan, maar om hem op de wc te krijgen moet je heel wat meer werk verrichten. Ik ga het niet verklappen maar zoek maar naar een laxerend middeltje.

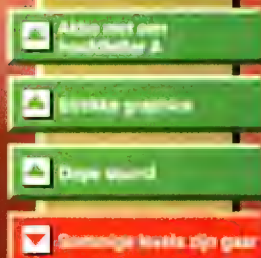
SOOL? COOL!

Alle characters die je in het spel tegenkomt, zijn speciaal geprogrammeerd met een door Infogrames ontwikkelde Scripttaal genaamd SOOL (Scenaric Object Oriented Language).
Misschien denk je 'wat kan mij dat nou schelen' maar het is de reden dat iedereen die je tegenkomt een ander gedrag vertoont. Als je bijvoorbeeld je pistool trekt met een bewaker in de buurt, zal hij ook zijn gun trekken en op je schieten, maar als je je pistool richt op een willekeurige dame in avondjurk zal ze gillen en flauw vallen.
Het enige dat een beetje stom hieraan is, is dat bewakers de ene keer gelijk op je af komen en je gevangen nemen en de andere keer een vuurgevecht met je aangaan. In het eerste geval heb je geen kans maar in het laatste win je praktisch altijd.

TRANSPARANT

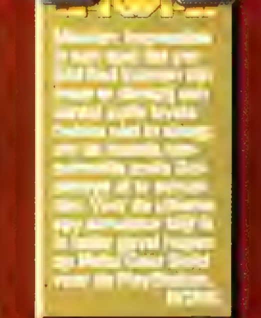
Als je MI speelt wordt het al snel duidelijk dat er over een boel dingen in dit spel heel erg goed is nagedacht. Het 'first person richt-mechanisme' is hier een goed voorbeeld van. Aangezien je kogels schaars zijn, is het belangrijk dat je je tegenstanders zo efficiënt mogelijk uitschakelt. Als je op de knop rechtsvoor op je controller drukt, zoomt de camera in naast Ethan's hoofd, dat transparant wordt, en er verschijnt een groot vizier in beeld. Je kunt



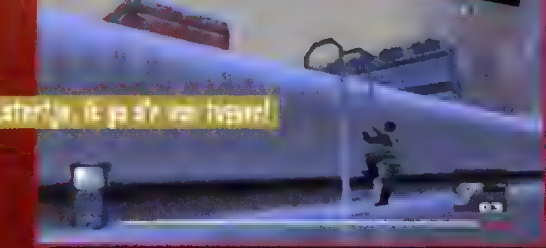


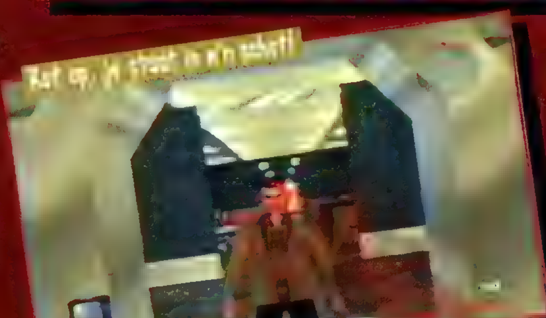




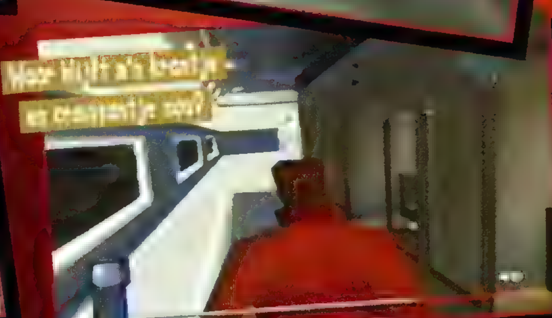












Impossible

nu een vlieg op honderd meter raken. Het is trouwens door het hele spel zo dat het overzicht heilig is. Net zoals Tomb Raider speelt MI zich voornamelijk in third person perspective af en heb je dus het probleem met de camera en de muren. Als je namelijk te dicht tegen een muur gaat staan, moet de camera als het ware door de muur heen gaan. In Tomb Raider gebeurde dit niet en dat leverde nog wel eens vreemde taferelen op waarbij je het overzicht totaal kon verliezen. In MI wordt alles waar je te dicht tegenaan staat, transparant. De camera beweegt door muren en objecten heen zodat je viewpoint altijd klopt.

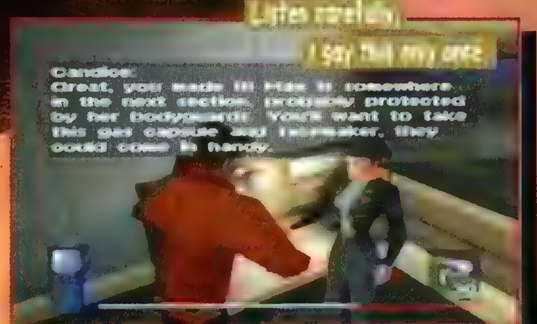
NIETS IS PERFECT

Terwijl MI het ene moment een hele goede spy simulator is waar je informatie moet zoeken, puzzels moet oplossen, aanslagen moet plegen en zoeklichten moet ontwijken, verandert deze game het andere moment in een ordinaire shoot'em up.
Het is onbegrijpelijk dat de ontwerpers niet door het hele spel hetzelfde concept hebben weten vast te houden. Er is een level waar je met een boot door een lang recht kanaal vaart terwijl je met je kanonnen alles op de wal aan stukken schiet. Iets subtieler maar nog steeds dom is een scène waar je door een lange trein heen rent terwijl je tegenstanders moet afknallen. Natuurlijk nemen deze tegenstanders gijzelaars en is het de bedoeling dat je die nu juist niet raakt. Niets dat we al niet eerder hebben gezien en gespeeld dus.

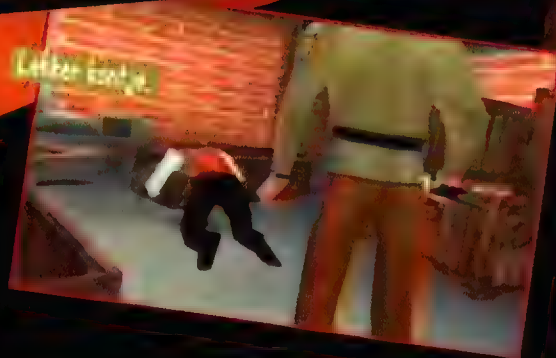
POWER TIP
Kijk goed om je heen voordat je een move maakt. Er zijn altijd wel soldaten in de buurt.

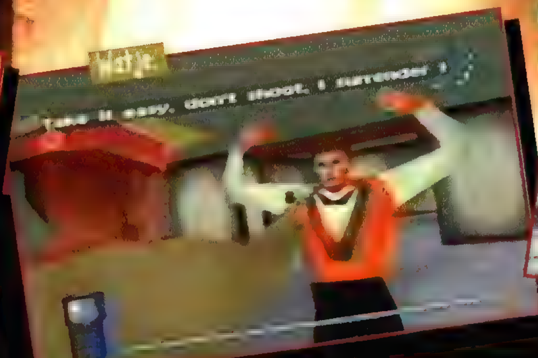
POWER TIP
Zorg dat je nooit lichamen laat rondslingeren op drukke plekken.



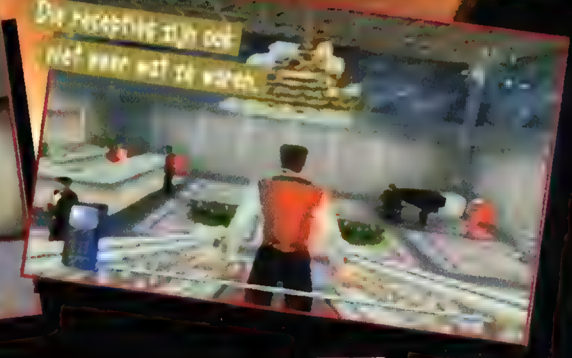


Listen carefully, I say this only once.


Lekker kontje.



Watje.


Die receptionists zijn ook niet meer wat ze waren.

Zet je hoofd op het spel



UR GEAR

3D Virtual Reality Headset

279,-

Inclusief 17,5% B.T.W.

Het zo realistisch mogelijk beleven van een computerspel. Wie wil dat nu niet?

Nu is er de UR Gear 3D virtual reality headset waarmee je met je hoofd handig en op zeer virtuele wijze door het spel manoeuvreert. Zo begeef je je met je hoofd in de wolken tijdens een vlucht met je favoriete vliegprogramma en deel je commando's uit met je stem. Met de meegeleverde handheld game-controller, voorzien van een 4-knops trigger, kun je je al schietend een weg banen door vijandelijke linies. Met deze headset van Union Reality sluit je je helemaal af van de hedendaagse wereld, want zelfs de gamegeluiden worden vanuit de stereo headset levensecht weergegeven. De simpelheid van het gebruik van deze headset begint al bij de installatie. Plaats de infrarood module op je monitor en sluit deze aan op de de seriële of gamepoort van je PC, installeer de software en zet de lichtgewicht design headset op je hoofd. Je bent dan klaar om van start te gaan met elk game- of applicatiepakket dat draait onder Windows 3.1/95/98, MS-DOS of DirectX.

De headset wordt geleverd inclusief spraakherkenningssoftware.

De hiernaast genoemde dealers demonstreren u graag dit product waarbij u uw hoofd op het spel zet. Voor meer informatie kunt u ook kijken op de Internet Site van de officiële importeur: **www.quote.nl**

UNION REALITY

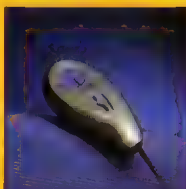
Modern vormgegeven door niemand minder dan de ontwerper van diverse Ferrari's, Pininfarina. Het gewicht van deze complete 3 in 1 headset is slechts 420 gram



Inclusief infrarood monitor/tv top-bewegingsdetector accuraat tot op 1 pixel en rechtstreeks aan te sluiten op de seriële of gamepoort



Inclusief handheld game-controller met programmeerbare 4-knops trigger voor diverse spelopties. Ergonomisch vormgegeven, dus gemakkelijk te bedienen



O.a. verkrijgbaar bij:
ALKMAAR Bakker Dijk 072-5151401 - Funtronics 072-5124216 **ALMELO** Multimedia Center 0546-805080 **AMSTERDAM** Benelux Computer Exchange 020-6203239 - Funtronics 020 6270617 - Funtronics 020-6754834 - MyCom 020-4709595 - MyCom 020-4890077 Polectro 020-5170000 - ZYZTM Computer Division Europe 020-6965555 **BAAK** Eliesen Elektro & Installatie 0575-441264 **BADHOEVEDORP** Dyna Systems 020-4492833 **BERGUM** Oké-PC 0511-461283 **BERKEL & RODENRIJS** Informatique 010-5191666 **BEVERWIJK** ECL Beverwijkse Bazaar 0251-215940 **BOEKEL** W v/d Broek 0492-322207 **BORGER** Hypercom Automatisering 0599-234747 **BREDA** Funtronics 076-5226777 **DELFT** Chicon 015-2510456/2510477 **DEN HAAG** Funtronics 070-3647371 Weiman Computers 070-3192956 **DEN HELDER** P&D 0223-617024 **EINDHOVEN** MyCom 040-2962762 **EMMEN** Budget Hard- en Software 0591-642122/636444 **ENSCHEDE** The Custom Shop 053-4780168 **GOOR** Ariane Automatisering 0547-260206 **GRONINGEN** A.S.C.I 050-5272533 **HAARLEM** IMC 023-5512057 - MyCom 023-5322597 **HARDENBERG** Labosoft Computersystems 0523-261387 **HEERLEN** De Regenboog Computers 045-5716829 **HELMOND** C.S.K. Computers 0492-549681 **HENGELO** Progress Automatisering 074-2915006 **HILVERSUM** Funtronics 035-6240378 - Hacom 035-6837881 **HOENSBROEK** Cobas 045-5630388 **HOOFDDORP** Future Computers 020-6543090 - MyCom 023-5556633 **HOOGEZAND** A-Com 0598-396575 **KAMPEN** New Vision PC-Shop 038-3333238 **LEIDEN** Funtronics 071-5120365 **LEIDSCHENDAM** I.T.S. Computers & Electra 070-3010060 **MAASTRICHT** De Regenboog Computers 043-3212257 **MIDDELBURG** Hilltop Automatisering 0118-640497 **MIDDELBURG** Reco Computer 0118-633233 **MIJDRECHT** Dyna Systems 0297-254977 **NAARDEN** Gooiland Computers/ PC Shop 035-6948919 **NEEDE** Skylance Comp. & Serv. 0545-292488 **NIEUWEGEIN** H.W. & P 030-6081108 **NIJMEGEN** Try & Buy 024-3710222 **OLDENZAAL** Simplex 0541-572525 - Switch Automatisering 0541-573700 - Thij-Soft 0541-531029 **OOSTERWOLDE** Electro World Assies 0516-515025 OSS Rentzing Computerservice 0412-643500 **ROTTERDAM** Crazy Hans 010-4046193 - Funtronics 010-4126416 **SITTARD** De Regenboog Computers 046-4200475 - Unilogic 046-4200764 **SNEEK** Accent Automatisering 0515-431220 **UDEN** Ercé 0413-331539 **UITHUIZEN** Anem Computers 0595-434391 **VEENDAM** A-Com Automatisering 0598-631252 **VEGHEL** Moc Systems 0413-352138 **VLAARDINGEN** Rolec Automatisering 010-4342742 **VLIJMEN** Sansoft 073-5130113 **WINSCHOTEN** A-Com 0597-451010 **WOERDEN** Electro World de Groot 0348-460570 **ZEVENAAR** Switch Automatisering 0316-331330 **ZOETERMEER** Dostech 079-3410041 **ZOETERMEER** Powerline Computers 079-3460022 **ZUIDWOLDE** Computershop Hoogeveen 0528-372391 **ZWOLLE** WebTech 038-4213151

QUOTE COMPONENTS

Genoemde prijs is in Nederlandse guldens en inclusief 17,5% B.T.W. - QUOTE Components is exclusief distributeur van UNION REALITY producten in Nederland.

review

Triple Play 99





Electronic Arts maakt games voor echte sportfreaks: super realistisch met zeer veel aandacht voor statistieken. Triple Play is zo'n EA produkt, en ik kan dat wel waarderen.

HOMERUN-DERBY

Triple Play kent een typische Amerikaanse 'sportgame-opbouw'. Eerst een intro dat je van de sokken blaast en vervolgens de mogelijkheid om met de echte Amerikaanse clubs te spelen.
Bij TP kun je kiezen uit de bekende Exhibiton-, Season-, Play-offs- en Tournament-mode. De vijfde mode, de Homerun-derby, had ik nog nooit eerder gezien. Je moet hier proberen zoveel mogelijk ballen over de omheining te rossen in een strijd tegen de hardhitters van andere clubs. TP kan met een 3Dfx-videokaart gespeeld worden en ziet er mede daardoor schitterend uit. De spelers lijken door de texture-mapping op de echte jongens en de stadions zijn indrukwekkend. Onlangs bezocht ik in New York een wedstrijd van de Yankees. Het sensationele gevoel dat ik toen in die kolos in de Bronx had, bekroop mij nu weer. Met het realisme zit het in TP dan ook wel goed. Dat gaat zelfs tot de kleinste details aan toe. Tijdens de competitiewedstrijden zitten de stadions bijvoorbeeld, net als in het echt, niet helemaal vol. De play-offs zorgen wel weer voor een uitverkocht huis.

VOOR LUL

Honkbal is meer dan alleen knuppelen, vangen en gooien; er komt behoorlijk wat tactiek bij kijken. Naar welk honk moet de bal geworpen worden, welke pitch moet je bij welke speler gooien, enz. EA is er in geslaagd om al deze facetten erin te stoppen en dat is knap. Bij het slaan heb je al je concentratievermogen nodig. Je moet precies op het juiste moment op de Enter-toets drukken om de bal goed te raken. Een seconde te laat en je maait in het luchtledige en staat voor lul voor 50.000 mensen.
Als je in het veld staat, ga je eerst pitchen. Je kunt middels de pijltjes-toetsen voor vier soorten worpen kiezen: de fastbal (hard en recht), de curvebal (boogje), de change-up (verandert van richting) en de splitt fingerbal (zakt opeens naar beneden).
Als de tegenstander jouw pitch weet te raken, zijn je veldspelers aan de beurt. Je kunt de bal ineens vangen of van de grond plukken. Vervolgens is het zaak de bal naar het juiste honk te werpen. Met de radar, rechtsboven in de hoek, kun je zien waar de lopers zich bevinden.

GEDULD VAN EEN MUG

Er zijn in TP vier modes. De Easy-, de Rookie-, de Pro- en de All Star-mode. In de makkelijke modes kun je het slaan en pitchen op je gemak oefenen, het lopen, vangen en werpen doet de computer voor je.
Ik heb een tijdje in de Pro-mode gespeeld en dat was heavy. Het slaan en pitchen ging nog wel maar het vangen van de bal was een ramp.
Je slaat en werpt het lekkerst als de camera achter je staat (catcher's oogpunt). Maar als de bal omhoog gaat, zie je hem door het standpunt van de camera een tijdje niet meer terug tot hij plots weer als een dood vogeltje op de grond valt. Zet je de camera echter in de 'locked'-stand (de bal wordt nu gevolgd) dan weet je niet goed waar je mannetje staat. Oefening baart echter kunst.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	8°
speelbaarheid	8°

- ▲ Schitterende graphics
- ▲ Prachtige stadions
- ▲ Zeer realistisch
- ▼ Te veel menu's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 8 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8⁵

Dit is weer een typisch EA-produkt waar de ware sportliefhebber zijn vingers bij zal aflikken. Goed verzorgd, zeer realistisch en boordevol statistieken.



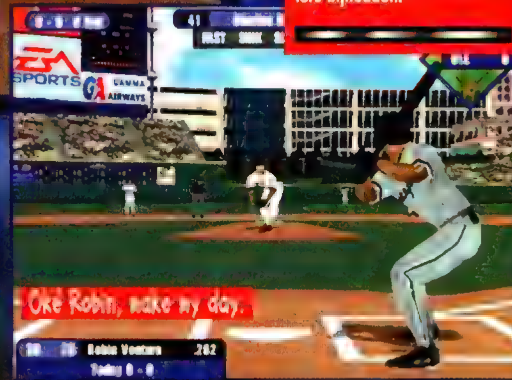
SCOUTING REPO
H: 6'3" W:190 BD:
BATS: RIGHT THROW
47% 38% 15%
RUNS
TOTAL

Via internet spelersgegevens bijhouden

Voor straf vijftig keer opdrukken.

Mag ik er even onderdoor?

POWER TIP
Via internet (www.Easports.com) kun je de statistieken van de spelers bijhouden.



MORTAL 4 KOMBAT

Het is maandagmorgen half tien en een rinkelende telefoon haalt mij uit mijn slaap. Kreunend kruip ik uit bed. Het was de nacht ervoor laat geworden. Samen met wat vrienden had ik tot in de late uurtjes MK 4 aan een diepgravend onderzoek onderworpen en dat is mij niet in de koude kleren gaan zitten.

OP AUDIËNTIE BIJ DE AYATOLLAH

Aan de andere kant van de lijn hoor ik onze hoofdredacteur mij sommeren om mij ogenblikkelijk naar het Power Unlimited hoofdkwartier te vervoegen. Ik mompel wat en kruip via de douche naar mijn klerenkast. Een uur later wandel ik met opgeheven hoofd het kantoor van de ayatollah van de Power Unlimited binnen. Zijn gezicht staat op onweer maar ik voel de bui nog niet hangen. Met een harde klap slaat hij op de enorme berg post die zijn hele buro in beslag neemt. 'Dit, De Koning, zijn brieven van lezers. Brieven van mensen die iedere maand de moeite nemen om die letterbrij van jou door te worstelen.' Ik knik, het zijn fijne mensen die lezers. 'En deze lezers,' vervolgt hij zijn verhaal 'pikken die flauwekul van jou niet langer meer.'

'Pardon? Er moet hier een vergissing in het spel zijn. De lezers adoreren mij. Toch?'

'De lezers voelen zich genaaid, De Koning. Jij krijgt de kans om als een van de eersten op deze planeet Mortal Kombat 4 te spelen en de rest van de mensheid over je ervaringen te vertellen en wat doe je? Je schrijft het halve blad vol met bij elkaar verzonnen onzin over de character en wat voor kleding ze aanhebben. De lezers willen geen stamboom van Lord Raiden, de lezers willen keiharde feiten!'

DE PU DON GROMT

Dit gesprek bevalt me voor geen meter. Hoe heeft dit kunnen gebeuren. Ik had toch met Ed afgesproken dat alle negatieve post over mij linea recta de papiervernietiger in zou verdwijnen. Maar goed, Ed is op vakantie en het probleem is nu.

Ik verontschuldig me bij de hoofdredacteur en hang hem aan zijn neus dat Ruben al mijn recensies heeft gesaboteerd. 'Heb je het spel überhaupt wel gespeeld?' vraagt de hoofdredacteur op een indringende toon. 'But of course.'

Met de blaren op mijn vingers van de voorgaande nacht bewijs ik mijn onschuld. In geuren en kleuren vertel ik de eindbaas over mijn ervaringen en waarom MK4 de beste MK is sinds MK2. 'Vooral de bewegende 'camera' en de snelheid maken MK4 tot zo'n successtory. Het feit dat alle vijftien characters een krankzinnige hoeveelheid aan moves en zelfs ook een wapen hebben, maakt de gameplay alleen nog maar nog zieker. Het is hakken, schoppen, meppen en weer doorgaan. Snap je wat ik bedoel?'

De PU Don gromt instemmig en gebaart met zijn hand dat hij meer wil horen. Zal hij mijn leven dan toch sparen? 'Tekken 3 valt in de drollenbak vergeleken met Mortal Kombat 4. Alle characters zijn wreedaardig, het bloed spat je letterlijk om de oren en de fatalaties, oh man die fatalaties, die zijn zo gruwelijk dat ze eigenlijk verboden zouden moeten worden. Kortom, Mortal Kombat 4 is de shit. Need I say more?'

Er kan een zuinig lachje vanaf. 'Je kunt gaan, we bellen nog.' Opgelucht verlaat ik het pand. Het had weinig gescheeld of mijn carrière als beat' em up-specialist was ten einde gekomen. Voortaan zal ik dan toch maar minder besteden aan het spelen van de games en meer tijd aan het erover schrijven.

RAPPORT

graphics	9^{7}
geluid	9^{5}
originaliteit	7^{8}
speelbaarheid	9^{9}

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr.ca. 2540
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9^{2}

Zoals ik in het vorig nummer al liet weten: MK4 is de shit. De gameplay, de graphics, de characters, de moves, het is allemaal van een superieure kwaliteit. Of je nou tegen elkaar, de computer of in teambattles aan het slachten bent, het spel gaat geen seconde vervelen. MK4 is absoluut een van de betere fighting-games van de afgelopen tijd.

KEES





G.A.S.P. of G.A.A.P.?

Zo ziet je nare buurmeisje eruit.

Deze kwelling is eindelijk voorbij.

Wij willen weg uit dit spel.

MK4 en Tekken 3 heersen als twee supermachten over de levens van miljoenen leunstoelninjas en je moet wel van heel erg goede huize komen als je het tegen deze huidige toppers wilt opnemen. Konami denkt de kwaliteiten in huis te hebben om op te boksen tegen de kampioenen en lanceert met veel poeha de 3D beat'm up G.A.S.P.

GROTE GEBREKEN

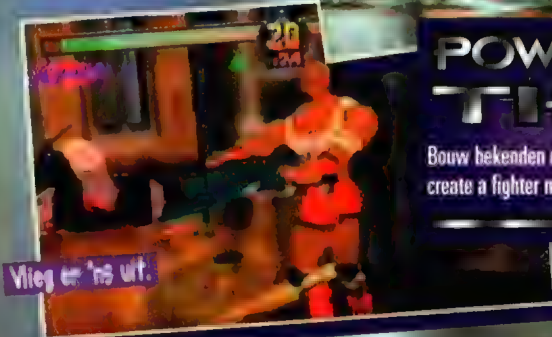
Op het eerste gezicht lijkt G.A.S.P. op vele andere eerste divisie 3D-beat'm ups, zoals Dead or Alive, met als enige verschil dat de graphics van deze Konami-creatie enigszins bleek afsteken.
Ook wat de characters betreft is er weinig nieuws onder de zon. Wederom heb je een dozijn zogenaamd unieke warriors tot je beschikking. Je kent ze wel: het onschuldig ogende schoolmeisje, de boomlange beuker en uiteraard een knappe vent die Ryo of Ryu heet.
Dit gebrek aan originaliteit hoeft in principe het speelplezier niet in de weg te staan maar helaas doet het dat wel. Tenminste in combinatie met de wel erg magere hoeveelheid moves van de characters. Heel botweg gezegd kunnen de characters in G.A.S.P. niet veel meer dan schoppen en slaan.
De zogenaamde interaktieve achtergronden die je volgens Konami zou kunnen gebruiken bij het aftuigen van je tegenstander veranderen weinig aan dit teleurstellende resultaat. Je zou je haast afvragen of de ontwerpers van dit spel zich bewust zijn van hun moordende concurrentie.

G.A.S.P. THERAPIE

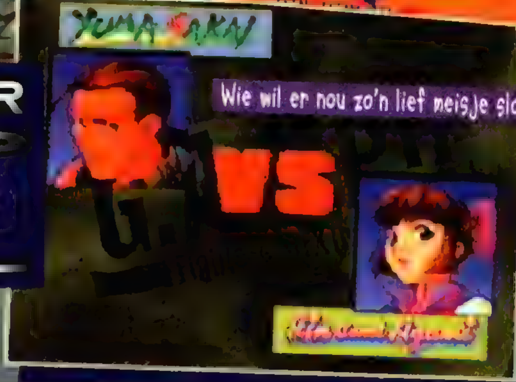
De enige feature van dit spel die mijn goedkeuring kan wegdragen is de mogelijkheid om je eigen fighter te creëren. Dat klinkt uiteraard wel een stuk mooier dan dat het is.
Wat je kunt doen is de uiterlijke verschijning van je character aanpassen. Een ander kapsel, een andere sekse of een huidskleur zijn geen probleem maar probeer niet een eigen vechtstijl te ontwikkelen want dat is onmogelijk.
Het is wel leuk om vrienden of bekenden na te bouwen en vervolgens in de team battle mode tegen elkaar te laten vechten. Ik heb de hele PU-redactie gekloond en uren speelplezier gehad door al mijn collega's een verschikkelijke beat down te geven.
Zonder enige twijfel is dit dan ook het beste wat je met G.A.S.P. kunt doen. Een soort therapeutische afreageersessie waarna je weer met opgeheven hoofd door het leven kunt gaan. Als je in dezelfde mentale toestand als mij verkeerd is het een aan te raden aanschaf. Maar ben je op zoek naar een wrede beat'm up dan zou ik zo ver mogelijk uit de buurt van G.A.S.P. blijven.

Vechten, om warm te blijven.

Winner, met zo'n hoofd?


Vlieg er 'ns uit.

POWER TIP
Bouw bekenden na in de create a fighter mode.



Wie wil er nou zo'n lief meisje slaan?


Let op de biceps van Kees!

RAPPORT

graphics	7^{0}
geluid	7^{5}
originaliteit	5^{5}
speelbaarheid	6^{0}

- weinig moves
- niet origineel
- matige graphics

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 169,95 Bfr.ca. 3060
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

6^{2}

G.A.S.P. gaat het niet halen. Dat zeg ik niet omdat ik een schurft hekel heb aan de N64 of omdat ik mijn steekpenningen van Konami nog niet ontvangen heb maar omdat het spel gewoon geen concurrentie is voor de huidige toptitels. Leuke poging maar helaas.
KEES

G.A.S.P.

Halverwege vorig jaar previewde onze goeie oude Bas een eerste testversie van het grappige racespelletje 'Wreckin Crew'. Dus gingen we er vanuit dat de uiteindelijke versie een weekje of wat later in de schappen van je gameszaak zou verschijnen. Niet dus. Het kostte Telstar nog een dik jaar voordat ze de game eindelijk afhadden. Zijn wij reuze benieuwd wat er in die tussentijd is gebeurd.


Een echte sterrenrace.

Hokus, pokus, enzovoortus.

LATERTJE

Okee, ik moet eerlijk toegeven dat ik zelf ook niet echt de meest stipte persoon van de wereld ben. Vraag maar aan onze eindredacteur, aan wie ik elke maand weer beloof om op tijd alle stukjes in te leveren. Op een of andere geheimzinnige manier, misschien wel door een magische kracht of zo, besluipt de deadline-datum me stiekem van achteren om me dan te bespringen en in een diepe put vol uit- en afval te [illegible] zich er niet eens voor schamen!

MATIC

Het spel zelf ziet er nog steeds heel lekker uit, maar wijkt niet veel af van de vorige versie. In de PSX-review zal ik wat meer vertellen over de gameplay en de characters. Terwijl er in deze PC-versie [illegible]

Al met al ben ik wat minder gecharmeerd van dit spel dan Bas, die het in mei 97 bekroonde met een 8,3. In een jaar kan veel gebeuren en inmiddels moet Wreckin Crew het met ietsje minder doen, vooral gezien de graphics, die af en toe wat haperen en hakkelen.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	6⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	6⁵

▲ leuke characters/wapens
▲ arcade-feel
▼ 1 jaar te laat
▼ matige graphics

PC CD-ROM
ƒ 79,95 Bfr.ca. 1400
Systeemeisen: Pentium PC met CD-ROM.
Gamepad aanbevolen
Fabrikant: Telstar
Distributeur: PMR
Tel: 023-5420554

7⁰

Wreckin Crew is een aardig racespelletje, maar inmiddels wel weer een beetje gedateerd. Ook de grafische kwaliteit is weer een jaartje ouder en niet echt spektakulair te noemen. Jammer.
ANDREAS

Wreckin Crew

Naast de PC-release, brengt Telstar ook een PlayStation versie van Wreckin Crew op de markt. Nou race ik in principe liever op een console dan op de PC, dus ben ik benieuwd hoe de game het er op mijn PSX van af brengt.

LEUKOGOED

In de vorige review heb ik een beetje zitten zeiken over het late uitkomen van de PC-versie van Wreckin Crew, dus zal ik het nu een wat meer hebben over de game zelf. Wat Wreckin Crew toch wel speciaal maakt, is het feit dat de programmeurs een aantal verschillende gametypes met elkaar gecombineerd hebben. Racegames hebben namelijk vaak de eigenschap om veel te serieus te zijn, of juist veel te grappig. In Wreckin Crew zijn de characters en de graphics grappig, terwijl ook aandacht is besteed aan een goede race-engine. Resultaat is dus dat je met een stel superkomische characters door een laue cartoonwereld scheurt in een prima racewagentje, zonder al die stomme instellingen, wielophangingen en bandbreedtes te kiezen, die racegames je meestal voorschotelen.

En nou opzouten!

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	7⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁰

▲ beter op PSX
▲ leuke characters/wapens
▲ arcade-feel
▼ nog steeds 1 jaar te laat

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2540
Fabrikant: Telstar
Distributeur: PMR
Tel: 023-5420554

7⁶

[illegible]


Pak hem, Nodo!


Deze chauffeur is een beetje kippig

XENOCRACY

Naast aliens neerknallen, moet je in Xenocracy ook nog eens gaan lopen bemiddelen tussen vier menselijke rassen die elkaars bloed wel kunnen drinken. Flink aan de bak dus in deze nieuwe space flight combat.

PEACE, MAN!

In Xenocracy neem je de rol op van Commander van een onafhankelijke Peace Keeping Force. Het is jouw taak om de vier door mensen bewoonde planeten, Aarde, Mars, Mercurius en Venus, in alle rust met elkaar te laten samenleven. Bovendien moet je ervoor zorgen dat, zodra de aliens gaan aanvallen, alle neuzen één kant op staan. Tijd om op je reet te zitten is er dus niet bij.

ALIENS

Vechten met de aliens, daar gaat het natuurlijk vooral om. De 3D-engine ziet er goed uit en vooral de omgevingen hebben een lekkere spacy kleur. Naast gevechten in de donkere ruimte, zul je ook met bommen en lasers in de weer moeten op diverse basissen en planeten. De explosies mogen er zijn en ook de lasers en inslagen zijn kleurrijk en fraai. De uitwerking van de alien ships viel me alleen flink tegen. In plaats van de immens imponerende, angst-inboezemende aliens uit WingCommander V bijvoorbeeld, zien hier de alien vijanden er soms uit als uit hun krachten gegroeide zeepaardjes of verdwaalde mossels. En van een vliegend visrestaurant is nog nooit iemand bang geworden.


Eindelijk thuis!

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	8⁰
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	8⁰

▲ Veel kleur
▲ Veel missies
▲ Verhaal
▼ Alien ships zien er soms schiemielig uit

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 10 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95
Fabrikant: Grolier Interactive
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457799

7⁷

Xenocracy is een aardig spel, dat met name weer eens een ander invulling geeft aan het standaard strijd-tegen-de-aliens-verhaaltje. Toch kan deze game (met name grafisch) niet op tegen reuzen als WingCommander en Descent: Freespace. Desalniettemin een aardig tussendoortje.
JAN

RAPPORT

graphics	7⁷
geluid	7⁹
originaliteit	7⁸
speelbaarheid	8⁴

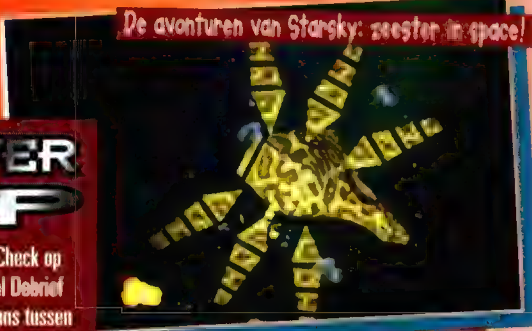
▲ Mooie explosies
▲ Tig missies
▲ 47 soorten schepen
▼ Niet altijd even levendig

PLAYSTATION
Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800
Fabrikant: Grolier Interactive
Distributeur: Audax
Tel.: 0161-45799

7⁹

Net als mijn collega vind ik Xenocracy een aardige, letwat steriele game met mooie effecten en een lekkere controle. Het voordeel op de PSX is dat er niet al te veel concurrenten op de markt zijn, dus wellicht dat ie wel iets kan gaan doen.
SKATE


Fire in the hole!


De avonturen van Starsky: zeester in space!

POWER TIP

(Strategic Mode) Check op zijn tijd de Political Debrief Screen om de balans tussen de vier planeten in de gaten te houden.


4x vlam in de pijp


Moet ik daar landen?


Rare vissen zwemmen hier

De mensheid neemt het spelletje landjepik wel erg letterlijk op in 10.600 na Christus; intussen woont men op een viertal planeten. Aan jou de taak om de vrede te bewaren tussen de eigen volkeren, maar ook om vijandige buitenaardse wezens weg te knallen.

NO NONSENSE

Om jullie nu alle regeltjes en wetten van Xenocracy uit te gaan leggen, gaat me iets te ver, en voor een korte beschrijving van het verhaaltje lees je Jan's review maar even. Wat ik wel kan mededelen is, dat je als Commander een fikse hoeveelheid missies in space en op de planeten zelf tot een goed eind moet brengen om de mensheid te redden van een onverwachte ondergang (hoewel, als we in 10.600 na Chr. nog steeds bestaaan...). Dit kun je doen in de Arcade-mode en in de Simulatie-mode. Neem maar van mij aan dat die eerste de aardigste is om te spelen. No nonsense, gewoon lekker knallen met een arsenaal aan wapens. In de Simulatie-mode dien je diverse strategische oplossingen te bedenken, die weer gepaard gaan met een hoop tekst (en nul aktie). Kan interessant zijn wanneer je echt de moeite wilt nemen om je er in te verdiepen, maar voor mij telde tijdens het spelen van deze game toch maar één ding: blasten die aliens!

Final Fantasy VII

Mooie backgrounds

Toen vorig jaar de PSX-versie van Final Fantasy de markt verhitte, steeg de verkoop van PlayStations naar ongekende hoogtes. In Japan waren de dingen al weken uitverkocht voordat de driedubbele CD-set met de langverwachte RPG werd uitgebracht. Diegene die zich niet heeft laten overhalen tot de aanschaf van een PlayStation kan nu alsnog van de inmiddels al legendarische game genieten.

RAPPORT

graphics	10
geluid	7°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9⁵

▲ prachtige graphics
▲ superverhaal
▲ diep uitgewerkte characters
▼ middelgeluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1980
Fabrikant: Squaresoft/Eidos
Systeemeisen: Pentium166, 32Mb RAM, 3Dfx-kaart zwaar aangeraden, 4x CD-ROM, DirectX 5.0 compatible geluids- & videokaart
Fabrikant: Squaresoft/Eidos
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

8⁹

Afgezien van het geluid is de PC-versie van Final Fantasy VII misschien nog wel vetter dan de PlayStation-versie. Iedereen die de titel nog niet kent en in het bezit is van een flinke computer-setup met 3D-kaart moet deze game absoluut in huis halen en even een weekje vrij nemen om samen met Avalanche de snode plannen van Shinra Inc te dwarsbomen.
ANDREAS

EINDELIJK

Final Fantasy VII is de best verkochte PlayStationgame aller tijden. In Japan alleen al verkocht Squaresoft meer dan 3 miljoen exemplaren en een PC-versie kon natuurlijk niet uitblijven. Inmiddels is Square opgeteamd met Eidos Interactive en een jaartje na de spektakulaire PSX-release ligt de game opnieuw in de schappen van de gamewinkel, maar dan in de PC-afdeling. Naar verwachting zullen weer miljoenen gamers de titel in huis halen en zal de verkoop van 3Dfx-kaarten net zo hard stijgen als die van PlayStations vorig jaar.

3DFX MOET

Nu is een 3Dfx-kaart niet verplicht als je Final Fantasy VII wil spelen, maar wil je echt van het spel genieten kan je jouw PC beter voorzien zijn van zo'n monster. Anders kijk je namelijk naar een slappe 320x240 resolutie, terwijl je computer zich voortdurend verslikt in de enorme brokken grafisch geweld die hij door zijn digitale strot gedouwd krijgt.
De Pentium II met 233MHz waar ik op speelde had zonder 3D-kaart de grootste moeite om me een resolutie van 640x480 voor te schotelen.

DE STORY

In Final Fantasy VII draait alles om het gigantische bedrijf Shinra Inc. dat een manier heeft gevonden om de levensenergie aan de planeet te onttrekken. De held van het spel luistert naar de naam Clout Strife en is een jonge huurling, die wordt gekontrakteerd door AVALANCHE. Deze ondergrondse verzetsbeweging, die bestaat uit een kleurrijke groep rebellen, heeft gezworen om een stokje te steken voor Shinra's snode plannen. Onderweg wordt Clout dikke vrienden met de rebellenleider Barret Wallace, een enorme neger met een mitrailleurhand en een hart van goud. Hij belandt in een love-triangle met zijn oude schoolvriendinnetje Tifa en de mysterieuze bloemenverkoopster Aeris. Doordat de karakters van de characters zo enorm zijn uitgewerkt, worden de leden van AVALANCHE langzamerhand echt vrienden van je en word je snel meegesleept met het verhaal.

LULLIG GELUID

Naast de prachtige graphics, die misschien nog wel mooier zijn dan die op de PlayStation, valt het geluid een beetje in het water. Omdat het in midi wordt aangeboden, is de kwaliteit afhankelijk van je geluidskaart. Aangezien de meeste PC's niet zijn equipped met de AWE64 Soundblaster die Square aanraadt, kijkt deze groep dan naar die prachtige beelden met een lullig achtergrondmuziekje en gare geluidseffekten. Moet je dan naast een 3D-kaart ook nog zo'n peperdure geluidskaart aanschaffen? Een hoge prijs voor het spelen van een spelletje.



Daar gaan we weer.

POWER TIP
Download een demo bij www.powerweb.nl



Mijn grote vriend.

Alles moet kapot.

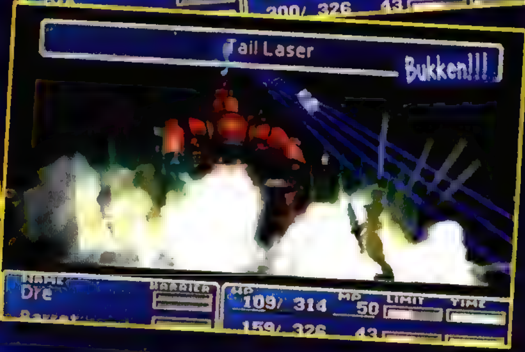


Wie fokt met mij?

"Papa!!"
Ik ben toch geen papa?

POWER TIP
Leer goed omgaan met de magische krachten


'T is gezellig op het pleintje.



Bukken!!!

Motorhead

Hoeveel overlevingskansen heeft een racegame die in dezelfde periode uitkomt als de absolute killer Gran Turismo ? Normaal gesproken geen enkele, maar Gremlin Interactive's Motorhead, da's toch net even een ander verhaal.

DRIE LEAGUES, TIEN BAKKEN

Motorhead speelt zich af in de nabije toekomst, alwaar je deelneemt aan de Transatlantic Speed Race. Deze competitie wordt gehouden op zes verschillende parcours met een tiental bolides. Deze luisteren naar de illustere namen als Serpent en Avalanche, en beschikken natuurlijk ook over specifieke kwaliteiten. De league is onderverdeeld in drie divisies, waarbij je in de onderste divisie (waarin je twee races dient te verrijden) kunt kiezen uit drie wagens. Wanneer je deze weet te winnen, promoveer je naar een hogere divisie en krijg je drie extra wagens tot je beschikking. Je moet dan de eerste twee parcours plus twee nieuwe tracks tot een goed eind zien te brengen om te kunnen doorstoten naar de hoogste divisie, waar je met wederom drie extra wagens alle zes parcours kunt racen. Makkelijk is dat allemaal niet, aangezien de competitie beschikt over een indrukwekkende AI en tevens in dezelfde wagens rijdt als jij. Kom je als winnaar van alle drie de leagues uit de bus, dan kun je ook nog eens kiezen uit een soort superwagen. Genoeg spanning en sensatie dus.

SPINNEN MAAR

De settings en tracks zijn uiterst gevarieerd. Zo rijd je de ene keer in een donkere industriestad met ontzettend veel scherpe bochten, terwijl je de andere keer weer in een Grieks ogende stad rijdt met veel rechte stukken. Het is dus uiterst belangrijk om de juiste bolide voor de te verrijden track te kiezen. Je zult merken dat de verkeerde keuze al snel tot een verloren race zal leiden, zeker met de topsnelheden die bereikt kunnen worden. 300 kilometer per uur is ook echt voelbaar als 300 kilometer per uur, aangezien ik met regelmaat mijn hart vasthield wanneer ik met een te hoge snelheid een bocht naderde. Wanneer je de banen nog niet kent, zul je meer dan eens crashen, en zelfs dat gebeurt in stijl. Gelukkig zijn de wagens bestand tegen dit soort ongelukjes, zodat je (wanneer je met alle wielen weer op de grond beland bent) zonder problemen de wedstrijd kunt voortzetten.

GENOEG OPTIES

De graphics zijn absoluut top te noemen. Met 50 frames per seconde wanneer je tegen drie wagens rijdt (25 frames p/sec tegen zeven wagens) is Motorhead een van de meest vloeiende racegames die ik ken op de consoles. De lichteffecten zijn schitterend en de schermopbouw verloopt uiterst soepel, waardoor je niet vaak voor verrassingen zult komen te staan. Ook het geluid van de motoren en crashes (plus de bijbehorende soundtrack) is zeer realistisch. En mocht je even afstand willen nemen van de league, dan kun je nog aan de slag in de Ghost Mode, de 2 Player Mode (met split screen), de Single Race en Quick Race. Je ziet het, er zijn genoeg opties om mee aan de slag te gaan.

Het welbekende asootje.

Help! Dit monster wil me opvreten!

Dat kan harder jongens.

Haastige spoed...

Typisch toeristen gedrag.

Tunnels zorgen voor mooie lichteffecten op de wagens.

POWER TIP

[illegible]

RAPPORT

graphics	8,9
geluid	8,8
originaliteit	8,4
speelbaarheid	9,0

- Snelheid is goed voelbaar
- Prachtige lichteffecten
- Prima AI van tegenstanders
- Vloeiende schermopbouw

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca.1980
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.: 035-625 07 20

8,8

Gremlin begeeft zich op glad ijs door deze game in dezelfde periode te releasen als GT, maar ik denk toch dat ze goed gokken. Motorhead is gewoon een uitstekend racespel, dat zich gemakkelijk staande weten te houden tussen het gros van de hedendaagse racegames. [illegible]



DE LEGENDE GAAT DOOR



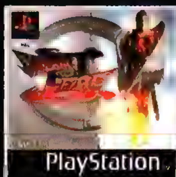






"Awesome 5/5 High Five"
(COMPUTER AND VIDEOGAMES UK)





CAPCOM

Marketed and distributed by



Spyro the Dragon

In het 3D-platformgame genre zijn nog maar een paar honderd games gemaakt de laatste tijd, dus er kan er nog makkelijk eentje bij. Toch stond in de Sony-stand op de E3 weer zo'n titel groot en breed uitgestald. Is er soms iets speciaals aan Spyro?



TECHNO BABBEL

Insomniac Studios, de ontwikkelaar van Spyro, is nou niet echt een naam die bekend in de oren klinkt. De algemeen directeur van dat bedrijf, Mark Cerny, is echter een veteraan in de business. Op zijn CV vinden we namen als Marble Madness, Sonic 2 en Crash 2. Insomnia Studios zelf ontwikkelde onlangs nog de Doom-kloon Disruptor. Veel succes had het spel niet maar het bewees in ieder geval dat het team prachtige effekten kon produceren. Spyro beaamt dit nog eens. Hoewel Spyro kwa gameplay weinig afwijkt van games als Mario 64, Croc of Banjo Kazooie (zie elders in dit nummer) onderscheidt het spel zich wel door knap programmeerwerk. Als je bijvoorbeeld kijkt naar Mario 64, dan vormen objekten als bergen of kastelen zich pas in de achtergrond als je er vlak in de buurt bent. Om dit een beetje te verdoezelen gebruiken ze bij de meeste 3D-platformgames mist, een techniek die in vakjargon "fogging" heet.
De programmeurs van Spyro hebben het renderen opgebroken in drie verschillende engines, eentje voor de karakters, eentje voor de omgeving en een systeem dat een soort schil om het geheel bouwt waardoor alles in de achtergrond direkt zichtbaar wordt. Een beetje ingewikkeld misschien, maar er is over Spyro verder niet echt veel te vertellen dus heb ik wat ruimte voor deze technische praat.

EDELE DELEN

Toch heeft Spyro ook een verhaal. Het kleine draakje leeft in een wereld ver van de onze, waar draken nog in alle rust kunnen ravotten en vliegen over magische landschappen. Totdat de boosaardige tovenaar Gnasty Gnore alle draken in kristallen standbeelden verandert. Behalve Spyro natuurlijk. Spyro's missie is dan ook om alle draken te bevrijden (zo'n 120 stuks!) en om alle edelstenen te verzamelen, zodat Gnasty Gnore nooit meer zoiets stouts kan uitvoeren.
Als je alle draken hebt gered is het spel in principe afgelopen, maar pas als je ook alle edelstenen hebt gevonden kan je zien hoe het spel eindigt (en dit is volgens de makers erg spektakulair). Nou klinkt dat makkelijk, maar als je bedenkt dat de programmeurs 10.000 edelstenen hebben verstopt (jaja, je leest het goed: tienduizend) dan begrijp je dat je daar wel een tijdje mee bezig bent. Om dit alles te bereiken heeft Spyro een aantal kunstjes in petto. Behalve de 'gewone' moves als rennen en springen, heeft hij horentjes om mee te prikken en vleugeltjes om mee te fladderen (echt vliegen kan hij niet). Zoals we toch wel verwachten van een beetje draak kan Spyro een aardig steekvlammetje vuurspuwen. En dat alles in zeven werelden met in totaal 36 levels.

RAPPORT

graphics	9^{5}
geluid	8^{5}
originaliteit	6^{5}
speelbaarheid	8^{5}

- Voor lange tijd te spelen
- Ietwat uitgemolken thema en genre

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Insomniac Games
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8^{3}

Net als Banjo Kazooie ziet Spyro the Dragon er kinderlijk uit, maar deze titel richt zich dan ook echt op de kleintjes. Voor die groep is Spyro een prachtig avontuur. Vooral door de mooie graphics en strakke gameplay onderscheidt Spyro zich in een overspoeld genre.

BJORN


Boe!


Wie maakt er een eind aan deze nachtmerrie?


Geen tijd om te lezen.


Pittige hoestbui jongen.


Heb u een guldentje voor een koppie koffie?

POWER TIP



Dit spel heeft een aantal fantastische cheats als 'fight as creature' en 'body dismember'.


Heb je toevallig een mes bij je?

RAPPORT

graphics	8⁹
geluid	9⁰
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁶

- ▲ Realistische omgeving
- ▲ Vechtbewegingen
- ▲ Gedetailleerde creatures
- ▲ Cheat codes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1400
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^8

Met de combinatie van goed gepresenteerde aktie, pulke 3D graphics en een aantal bijzonder creepy creatures, past Nightmare Creatures perfect in de PC, een high-end PC welteverstaan.
MARK B.

Nightmare Creatures

Nu het PSX-bloed bijna opgedroogd is, krijgen ook de PC gamers de kans de nachtmerrie der nachtmerries te spelen.

MAN OF VROUW?

Voor het geval je Skate's PSX-review uit het novembernummer van vorig jaar gemist hebt, zal ik het verhaal even kort samenvatten.
In Londen, eind 1800, is een gekke wetenschapper bezig met het experimenteren met virussen. Uiteindelijk slaagt hij erin de doden uit hun graven te laten herrijzen en binnen no time teisteren de meest monsterlijke creatures en zombies de straten van Londen.
Goh, wat zal jouw rol nu zijn? Inderdaad, jij gaat deze monsters te lijf! Je hebt daarbij de keuze uit een mannelijk of vrouwelijke character, die beiden over eigen wapens en specifieke vechtbewegingen beschikken. De actie wordt bestuurd vanuit een third person view, met een soort van zwevende actie-camera, waardoor je het inmiddels vertrouwde 'Tomb Raider gevoel' krijgt.

WAT HOOR IK DAAR?

De 3D supported graphics zorgen voor prachtige effecten. Sijpelend water, opwaaiende bladeren door de straten, voorbij schietende ratten, weersveranderingen en bloed sproeiende monsters als ze afgeslacht worden. Weliswaar vereist Nightmare niet perse een 3D kaart (door simpelweg de game-resolutie te veranderen (640x400), ziet het er allemaal toch goed uit) maar dit betekent niet dat NC ook op zwakke computers gespeeld kan worden; het is een echte high-end game.
De achtergrondgeluiden klinken behoorlijk indrukwekkend en zeer realistisch. Voetstappen die veranderen afhankelijk van of je rent of loopt, het geluid van druppelend water, gierende wind, krakende hekken en poorten en het geschreeuw van de verschillende wezens. Verder zijn er nog spookachtige achtergrondmuziekjes om uit te kiezen, maar naar mijn mening waren deze iets te depressief en ze maakten het moeilijker om de fantastische geluidseffecten te kunnen horen. Dus jongens, wederom bedankt, voor de music-off optie!

SLIMME MONSTERS

NC maakt gebruik van een behoorlijk slimme AI en de creatures halen hier echt hun voordeel uit. Behalve de 'Zombies' en 'Jack the Ripper' gaan alle wezens een aardig gevecht aan. Springend, duikend, vliegend, onverwachts door muren brekend en in het geval van de 'Gargoyles' zelfs compleet stilstaand, om op het juiste moment tot leven te komen en aan te vallen. De Zombies komen steeds weer tot leven, tenzij ze door midden gehakt zijn en de 'Dock', een erg groot blauw wezen, heeft ook heel wat meer nodig dan een paar rake klappen. Bij sommige monsters zul je zelfs powerups moeten gebruiken om ze te kunnen verslaan. Die kunnen onderweg gevonden worden en variëren van bommen, mijnen en guns tot healing powers en andere toverspreuken, zoals 'Chaos', die vijanden tegen elkaar opzet. Jouw leven wordt weergegeven op een metertje onderin het spel dat, afhankelijk van het wezen waar tegen je vecht, in een paar tikken verdwenen kan zijn. Je leven is mede afhankelijk van adrenaline, ook weergegeven op een metertje. Deze adrenaline kan alleen verkregen worden door een monster te doden. Hierdoor heb je niet veel tijd om de levels te verkennen en dat is bijvoorbeeld heel irritant als je iedereen al gedood hebt en je op zoek bent naar de uitgang.
Afgezien van dit minpuntje, vind ik NC een ijzersterke action adventure.

POWER TIP
Demo te vinden op www.powerweg.nl.

Fallout 2

Nog geen jaar later komt Interplay met het vervolg op, wat door velen de RPG van het jaar genoemd wordt: Fallout 2. Namen ze genoeg tijd om enige veranderingen aan te brengen, of is dit meer een add-on pakketje?

WAT HEEL IS, MOET HEEL BLIJVEN

Eerder dit jaar bestormde Fallout de gameswereld met vliegende kleuren en verwierf in sommige gevallen de titel RPG van het jaar.
Ik moet toegeven dat wat betreft turn based games, dit het beste spel is wat ik tot nu toe heb gespeeld. Maar toch ben ik er tegelijkertijd van overtuigd, dat turn based iets uit het verleden is en daarom weinig competitie biedt aan sommige real time 3D titels van vandaag de dag.
Fallout had blijkbaar wel datgene wat het nodig had om naam te maken en heeft nu dus een vervolg.
Fallout 2 gebruikt niet alleen dezelfde game-engine, maar is ook, gelet op de graphics, sound en gameplay, precies hetzelfde. Veel van het verhaal draait om gebeurtenissen die plaats vonden in het eerste spel en een aantal plekken hieruit wordt ook maar weer eens opnieuw bezocht. Interplay dacht natuurlijk:"If it ain't broke, then don't try to fix it!"

WAT ERF IK?

We zijn inmiddels 80 jaar verder. De taak van je voorouders, het vinden van de water-chip, ligt ver achter ons. Het dorp dat gebouwd werd begint nu af te takelen, bronnen raken uitgeput en oogsten dreigen te mislukken. Het dorpshoofd stuurt jou op pad om de bunker van je voorouders (de originele Vault 13) te vinden en een G.E.C.K. (Garden of Eden Creation Kit) mee terug te brengen. Deze kit kan helpen bij het herstellen van het land van je dorp.

RIJBEWIJS?

Natuurlijk is dit geen gemakkelijke taak en zullen er onderweg genoeg wapens, accessoires en kennis gevonden kunnen worden. Nu bestaat zelfs de mogelijkheid deze te combineren en verbeterde wapens te maken, zoals een laser site of een grotere clip. Alle wapens uit Fallout 1 zijn weer aanwezig, plus een aantal nieuwe, o.a. de 'Louisville Slugger' honkbal knuppel, een 'Grease Gun' en de 'Solar Scorcher'. Tevens zijn er een paar extra combat-bewegingen aan toegevoegd. Jouw held kan nu wat aan Karate doen en leren door een harnas heen te slaan.
Zoals je vast nog wel weet uit Fallout 1, draait het hier niet echt om vechten en in veel gevallen is het zo, dat je hierdoor juist alleen maar meer in de problemen komt. Gezien Fallout 2 ongeveer 50% groter is dan 1, zul je vast blij zijn met de toevoeging van een auto. Deze heeft wel wat werk nodig, maar is, eenmaal klaar, erg geschikt voor snelle transportatie, het omzeilen van de woestijnwezens en het vervoeren van je voorraad in de achterbak.

NIET VOOR KINDEREN

Tenslotte: dit spel heeft een erg volwassen concept en gevoel voor humor. Vanwege de voorbeelden van drugsgebruik, geweld, grove taal en seks, zal het waarschijnlijk bij sommige families misschien slecht vallen. Dit is bepaald niet het soort spel dat opa en oma Pietje voor z'n verjaardag geven.

RAPPORT

graphics	8,9
geluid	8,3
originaliteit	6,0
speelbaarheid	8,8

+ De auto
− Zelfde graphics
− Turn based games

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1980
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, 4xCD-ROM
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8,0

Behalve een paar subtiele veranderingen en toevoegingen, ziet dit spel er precies hetzelfde uit als de eerste versie. Hoewel ik Fallout 1 erg leuk vond, heb ik niet het gevoel dat ik 't nou zo leuk vond om het weer helemaal overnieuw te spelen. Maar voor de echte die-hard Fallout-fan die wel meer wil, ga je gang!
MARK B.

N2O

Zoek N2O op in je Binas en je zult ontdekken dat het de chemische naamgeving is voor stikstof-oxide, ook wel Lachgas genoemd. Nou, het lachen zal je snel vergaan als je aangevallen wordt door hordes intergalaktische ruimte-insekten.

GAME OF VIDEOCLIP?

Gremlin Interactive heeft met deze shoot'em up geprobeerd een kruising te maken tussen een game en een videoclip. Dat het verhaal daarbij kant nog wal raakt lijkt geen enkel probleem, want dit spel moet het helemaal hebben van zijn schitterende vormgeving en prima soundtrack.
Het spel doet kwa opzet sterk denken aan Wipeout dat ook een beestachtige soundtrack heeft en graphics die bol staan van de lichteffekten.
N2O heeft dat dus ook allemaal maar helaas is er gekozen voor een kinderachtig concept waarbij jij het laatste redmiddel van de aardbewoners bent. Met een ruimtescheepje, een zogenaamde Tunnel Runner, moet je door een verzameling tunnels vliegen en daarbij paddestoelen, schorpioenen, spinnen, lieveheersbeestjes en andere insekten aan flarden schieten.

360

Terwijl je door de tunnels vliegt, kan je 360 graden langs de wanden draaien. In het begin zijn de tunnels heel vlak en saai maar later hebben ze hobbels en kronkelen ze dat het een aard heeft.
Hoe meer insekten je kapot knalt, hoe meer lachgas er in de lucht komt en omdat je Tunnel Runner die N2O nodig heeft om te vliegen, ga je harder naarmate je meer slachtoffers maakt.
Kapot geknalde insekten laten een muntje vallen wat je weer kan oppakken voor extra credits. Als je het muntje een paar keer schiet voordat je het pakt, verandert het van kleur en wordt het meer waard. Aan het einde van elk level worden je credits omgezet in bonuspunten en meer wapens.

MEER WAPENS

Ik verwacht van een beetje shoot'em up toch wel dat je je ruimteschip helemaal vol kan laden met een absurde hoeveelheid wapens die je het liefst allemaal tegelijk kan gebruiken.
Hier schiet N2O echter ernstig in tekort. Je hebt je standaard laser en hier en daar krijg je nog wel een vuurbol of wat heat seaking missiles, maar daar houdt het ook wel mee op. Jammer, want het zou de spanning zeker verhogen als je al je verzamelde wapens zou verliezen wanneer je dood gaat.

GAAR

Al met al is N2O best wel een gave shoot'em up maar ik al na een paar keer spelen op uitgekeken was.
De vele opties in het spel zijn leuk bedacht zoals het aanpassen van de kleuren van je Tunnel Runner en het veranderen van de lichteffekten, maar het zal deze game niet redden. Ook de 2 player splitscreen mode is niet echt een succes, omdat het veel te druk wordt en een half scherm gewoon niet groot genoeg is om goed overzicht te houden.

POWER TIP
Gebruik de threesome laser om spinnenwebben te vernietigen.

POWER TIP
Schiet de credits eerst een paar keer om de waarde te verhogen.

Ben er helemaal klaar voor!

Verkeersdrempel ahead!

Ik HAAT spinnen.

Stoere lichtstraal!

Op naar 't zwarte gat.

Intergalactische meikevers.

Is het nu alweer Pasen?

Mooie lichteffekten.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	8°
originaliteit	2°
speelbaarheid	5°

▲ Mooie lichteffekten
▲ Stoere soundtrack
▼ Tunnels, tunnels...
▼ En nog eens tunnels

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca.1980
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

6°

Dat mooie graphics en een koele soundtrack geen alternatief zijn voor een goed concept en goede gameplay is maar weer eens bewezen door deze middelmatige shoot'em up. Ik denk dat N2O dan ook voornamelijk geschikt is als displaygame in etalages of voor verkopers die graag willen demonstreren wat er allemaal mogelijk is op een PlayStation.
BORIS

Leonardo Die lijm ik.

Pritt Roller.

De nieuwe manier van plakken.

Gaaf en proper plakken. Mijn Pritt Roller doet het.
Foto's, krantenknipsels en schooldocu : ik plak ze snel, netjes en precies.
Rollen, plakken, ... klaar. Dat is nu de nieuwe manier van plakken.



PAPIER PLAKKEN. PRITT PAKKEN !®

Colin McRae Rally


Ik moet iets fout hebben gedaan.


De spectaculaire 'headcam'.


De Subaru door de bocht.


Glibberen door Zweden.


Door Indonesische achterbuurtjes.


Met m'n Ibiza in Corsica.

Ed gaf de PSX-versie van Colin McRae in het vorige nummer van de PU 9.0. En dat Ed verstand heeft van racen, is algemeen bekend. Er staat me bij deze PC-versie dus iets moois te wachten.

Zover ik dat kan bekijken, verschilt de PlayStation-versie in weinig opzichten van de PC-versie.
De wagens zijn identiek en de PC-versie kent dezelfde overvloed aan circuits. Je kunt op maar liefst acht plekken (Monte Carlo, Engeland, Nieuw Zeeland, Griekenland, Zweden, Indonesië, Corsica en Australië) rondscheuren. En elke lokatie heeft weer acht verschillende circuits.
Circuits, die je steeds weer onder andere weersomstandigheden moet afwerken. De ene keer scheur je overdag in de hete zon, de volgende keer midden in de nacht en daarna weer in de neergutsende regen.
Je kunt de nachtmodus van CMR trouwens net zo goed de Stevie Wonder-modus noemen. Je ziet echt geen moer.

POWER TIP

Voor een echte toptijd kun je het beste de camerastand van boven nemen. Je ziet de weg dan het best.

Het is maar goed dat Colin's vaste bijrijder, Nicky Grist, aanwijzingen geeft, want anders speer je geheid de verkeerde kant op.

ROKENDE BANDEN

CMR ziet er waanzinnig mooi en rijdt uitermate realistisch.
De omgeving is werkelijk tot in de puntjes uitgewerkt. De jungle bijvoorbeeld ademt ook echt een jungle-sfeer uit. It's almost the real thing. Als je per ongeluk de bosjes in schiet, kletsen de bladeren tegen je ruit aan. Het is ook mooi om te zien hoe de modder tegen je auto opspat.
De wagens zijn bijzonder natuurgetrouw en strak vormgegeven. Ze rijden ook lekker agressief, precies zoals het hoort bij een rally. Een rally rijden is immers iets totaal anders dan in de Formule 1 rondjes draaien.
Waar je bij de Formule 1 de bochten netjes aansnijdt, daar moet je zo in de rally eigenlijk doorglijden. Dit bereik je door tegelijk gas te geven en te remmen.
In CMR voelt het allemaal super lekker aan. Als je bijvoorbeeld een stukje naar achteren moet, omdat je de bosjes bent ingereden, kun je tijdens het [illegible] gas geven. [illegible] voor. [illegible]
CMR kent vier camerastandpunten. Van boven, van achteren, vanaf de bumper en de 'headcam'. Deze laatste camera levert uitermate spektaculaire beelden op omdat hij met de wagen mee stuitert. Je wordt er bijkans misselijk van. Ik begrijp trouwens niet hoe die bijrijder tijdens dat gehotseknots in zijn boekie met aanwijzingen kan kijken. Ik werd bij mijn ouders achterin de eend al wagenziek.

TOCA TOURING CAR

Dat de graphics en de gameplay zo goed verzorgd zijn, is eigenlijk wel logisch. CMR is namelijk gemaakt met de verbeterde engine van TOCA Touring Car Championship. En die game kreeg een aantal maanden geleden al een 8.6 in de PU. Kun je dus nagaan wat een topprodukt dit is.
Misschien kent CMR een klein [illegible]. Je rijdt namelijk [illegible] rond. CMR is een voortdurende race tegen de klok. Super-realistisch dus, want in een echte rally wordt ook voornamelijk tegen de klok gereden. Persoonlijk vind ik tegen de klok rijden een grote uitdaging en [illegible]. Ik [illegible] graag wedstrijdjes tegen mezelf.
Als je toch gezelschap op de baan wilt, dan kun je naar de spectaculaire splitscreen-mode gaan. In de netwerkoptie kun je zelfs met zijn achten tegen elkaar strijden.

Al met al krijgt de PC-versie van CMR precies dezelfde rapportcijfers als bij Ed. Een beetje slijmen bij de eindredakteur kan immers nooit kwaad.

RAPPORT

graphics	9^{5}
geluid	9^{0}
originaliteit	9^{0}
speelbaarheid	9^{5}

- ▲ Zeer realistisch
- ▲ 48 verschillende circuits
- ▲ Agressieve rijstijl
- ▼ Je rijdt alleen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712



CMR heeft naar mijn mening de nummer-1 positie in rally-gamesland ingenomen. Superrealistisch, super gelikt en super agressief. Dit is rally zoals rally hoort te zijn.
JJ

POWERWEB Update

http://www.powerweb.nl

De populariteit van online multiplayer games heeft gezorgd voor een nieuw spelletjes-genre op de markt: 'Online Only!'. Sony springt hier op in, met hun nieuwe 3D tank sim Tanarus, die tevens kan worden gedownload van www.powerweb.nl, en wel gratis!

ONLINE ONLY!

Multiplayer gaming is het laatste jaar zo populair geworden, dat bij veel grote titels meer aandacht is geschonken aan de multiplayer kant van het spel dan aan de single player. Sommige spelletjesmakers gaan nu zelfs zo ver, dat ze de single player modes totaal schrappen en uitkomen met de zogeheten 'Online Only' games. Sony probeert een nieuwe procedure uit met hun online only game Tanarus.

SCHIET-FESTIJN

Tanarus is een tank combat sim, waarin de spelers verdeeld worden in vier teams met elk vijf leden. De aktie vindt plaats online, in een 3D-omgeving die er goed uitziet voor een online game en met 3D-kaart zelfs nog beter.
Bij de start kun je kiezen uit vijf tanks, die je kunt uitrusten met een hele reeks wapens, van raketlanceerders tot mijnen.
Elke tank heeft zijn eigen bewapening en snelheid capaciteit, maar komt ook met een vastgestelde wapenkonfiguratie en een soort speciale eigenschap, zoals 'stealth' (onzichtbaar op de radar), 'cloak' (onzichtbaar voor 't oog) of een 'repair kit', die schade kan herstellen op de frontlinies.
Eenmaal in het spel is het ultieme doel de vlaggen van de andere teams te veroveren en in 10 minuten veilig op de basis van jouw team terug te keren, maar bovenal is het gewoon één groot schietfestijn. Met elke 'kill' verdien je punten die nodig zijn om in rang te verhogen (Private, Corporal, General), wat weer bepalend is voor in welke gebieden je mag spelen.

GRATIS SPEL

Gezien online only games niet zo snel aan populariteit winnen als de bedrijven hadden gehoopt, geeft Sony Tanarus gratis weg. Nou ja, niet helemaal gratis. Je kan het spel gratis downloaden van www.tanarus.com. Hiermee kan je spelen in de zogenaamde shareware only mode, die je de keus uit maar één tank geeft en toegang tot twee arena's. Het enige wat je hoeft te doen, is je registreren (is gratis) en je stationnaam en password uitkiezen, wat allemaal op de www.tanarus.com-site in een paar minuten gedaan kan worden. Eenmaal verbonden met de Tanarus-server, enter je de 'Command Center'. Vanuit hier kun je naar de 'Chat room' gaan, waar gewoonlijk iemand van Sony zit om al je vragen te beantwoorden.
Check dagelijks het nieuws in de 'News Area', over Tanarus en de 'Special Team Matches' die plaats vinden en kom er achter wie de top scoorders van de dag, week, maand of nog langer zijn.
Hier kan je ook één van de 11 game arena's enteren, variërend van jouw Shareware, Newbie en Intermediate, helemaal tot aan de speciale 'Ten on Ten' games en 'Team Matches'. Er is zelfs een arena voor 'Player Maps', die gemaakt kunnen worden met de Tanarus editor (ook gratis), maar deze moeten wel ingestuurd, goedgekeurd en door Sony op de server geplaatst worden.

MAAR $ 9.95

Besluit je na de shareware sample, dat Tanarus het waard is om voor te betalen en wil je alle opties, zoals meer tanks en de mogelijkheid je score te saven? Dan kan je $ 9.95 per maand (via creditkaart) aan Sony betalen en ontvang je een ID en password, waarmee je Tanarus tot 'the max' kan spelen.
Zelf speel ik de shareware versie al weken, het is verschrikkelijk verslavend en kost veel slapeloze nachten. Het is zeker de moeite waard om 'ns een kijkje te nemen. Hoe vaak krijg je de kans een spel een tijdje te spelen, voordat je besluit ervoor te betalen? Veel speelplezier en tot de volgende keer maar weer.

MARK B.

Tank à la flambée.

Volgens mij is dit mijn kant.

TANARUS



Kijk uit, komt er één!



Je lijkt op een schildpad.



Tanarus chat.

Nederland kent vele tienduizenden X-Files fans. X-Files, The Game moet wat dat betreft wel een succes worden. Er zit echter een addertje onder het gras. De X-Files fans zijn gewend aan kwaliteit. De TV-serie is immers top. Kan X-Files, The Game aan de hoge eisen van de doelgroep voldoen?

WAAR ZIJN MULDER EN SCULLY?

Al na een minuut krijg ik een grote teleurstelling te verwerken. Je speelt in X-Files, The Game niet Mulder of Scully, maar een gewone FBI-agent, genaamd Craig Willmore. Het is een aardige gozer, daar niet van, maar hij kan natuurlijk niet tippen aan de twee helden.

Ik voel me een beetje bedrogen. Fox Interactive adverteert immers met de leus 'kruip in de huid van Mulder en Scully'. Deze marketing-slogan is weliswaar niet helemaal bullshit, want de twee duiken aan het eind van het verhaal wel degelijk op, maar het grootste gedeelte van het spel moet je het zonder hen doen.

Ik vind dat Fox Interactive de boel hier behoorlijk in de maling neemt. Ik ben bang dat een hoop mensen de game kopen omdat ze denken dat ze met Mulder en Scully kunnen spelen. Om vervolgens thuis te ontdekken dat de twee spoorloos zijn. Gelukkig maar dat de PU er is...

SKINNER

Dat je Mulder en Scully niet aantreft, is trouwens logisch. Het hele verhaal achter de game draait namelijk om de verdwijning van die twee.

In het begin zie je hoe Mulder en Scully een hangar in Seattle betreden en daar door drie man beschoten worden. Dat Mulder aan zijn schouder is getroffen, dat maak je nog net mee, maar kort daarna zijn de twee foetsie. Special agent Willmore krijgt van de welbekende Skinner de opdracht de twee te gaan zoeken. Het enige aanknopingspunt is een vluchtbevestiging en een hotelreservering. Speuren maar...

Waar Willmore er van uitgaat dat het om een gewone verdwijning gaat, daar weten de echte fans wel beter. Hier zit de regering weer achter en buitenaardse krachten moet je ook niet uitvlakken. Het is erg irritant dat Willmore dit pas aan het eind van het verhaal doorkrijgt. Daardoor moet je eerst dertig verschillende lokaties doorwerken en twee sub-plotten oplossen, terwijl je zelf steeds denkt: 'kom op man, denk nu eens na'. Het verhaal verloopt echter volkomen lineair. Wil je bij de spektakulaire eindscène aankomen, dan zul je ook alle lokaties moeten doorzoeken.

PRACHTIGE BEELDEN

Twee zaken maken van een adventure een goede of slechte game. Ten eerste moet het spel vol prachtige en sfeervolle beelden zitten en ten tweede moet de gameplay veel interaktie bieden. Wat de beelden betreft, daar zit het wel snor mee. De Full Motion video's zijn dankzij de Virtual Cinema Technology werkelijk schitterend. Alles is ook speciaal voor deze game geschoten. Het spel ademt precies dezelfde sfeer als de TV-serie. Dat is trouwens niet zo vreemd, want de producer van de TV-serie, Chris Carter, hield tijdens de opnames voortdurend een oogje in het zeil.

De muziek is helaas wat minder. Een groot deel van de tijd hoor je zelfs totaal niets. Ik vind dat een behoorlijke misser, want de duistere muziek bepaalde nu juist voor een groot deel het succes van de TV-serie.

De gameplay vind ik ronduit teleurstellend. De interaktiviteit is beperkt tot een potje rondklikken op de lokaties, puzzels oplossen en vragen stellen aan de diverse personages. Ik word daar niet echt opgewonden van. Het is allemaal al eens eerder vertoond en ik had van zo'n prestigieuze titel wel iets meer verwacht.

En als er dan aktie is, dan wordt het meteen verdomd lastig om in leven te blijven. Op het einde moet Willmore bijvoorbeeld een bom onschadelijk maken. Maar bijna alles wat je op die lokatie aanraakt, doet de bom afgaan. En na dertig keer doodgaan is de lol er wel een beetje af.

De context-gevoelige cursor is ronduit zielig weergegeven. Een onooglijk oogje, een onhandig handje of een knokkelig knuistje. Hyperbole Studio's had daar wel wat meer van kunnen maken.

De context-gevoelige cursor is bovendien niet altijd even context-gevoelig. Vooral als er aan de onderkant van het scherm iets belangrijks ligt, heb je vaak een probleem. Je moet de cursor maar toevallig net op de onderste rand van het scherm hebben geplaatst, anders merk je het nooit. En het vervelende is dat elk voorwerp dat aan de onderkant van het scherm ligt, belangrijk is. Hierdoor zit je soms minutenlang vast op een bepaalde plek.

FUNNY

Een groot deel van de tijd praat je met de personages die zich op dat moment op de desbetreffende lokatie bevinden. Dit gaat via pop-up boxjes die een aantal vragen bevatten. In welke volgorde je de vragen stelt, maakt geen bal uit. De verhaallijn verandert er

POWER TIP

Gebruik de instelling 'Best Performance' bij Pentium 133 of lager en 'Best Quality' bij Pentium [illegible] of hoger.

POWER TIP

Skinner geeft je pas de opdracht, als Willmore in zijn eigen kamer de telefoon heeft opgenomen.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	7⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	6⁰

+ Schitterende video-beelden
- Matige gameplay
- Te weinig Mulder en Scully
- Speelduur is te kort

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Hyperholes Studio
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555



Al met al moet ik bekennen dat ik een beetje teleurgesteld ben over X-Files, The Game. Ik had er veel van verwacht. De gameplay is echter te saai, de speelduur te kort en bovenal zijn Mulder en Scully te lang afwezig.
J.J.







Kunt u mij vertellen waar de koffieshop is?

THE X FILES GAME

nauwelijks door. Hoogstens krijg je meer videobeelden te zien als je alle vragen stelt. Verder kun je aangeven op wat voor manier je op een vraag van een ander wilt reageren. Je krijgt dan drie boxjes te zien, die elk een bepaalde gemoedstoestand weergeven. Zo heb je onder andere funny, indifferent, mean en casual. De gemoedstoestand waar je voor kiest, zal het verhaal iets kleuren, echt schokkend is het verschil echter niet. X-Files is daarmee geen game die je tien keer kunt spelen. Eén keer uitspelen en dan heb je het wel gehad. De puzzels zijn niet al te moeilijk, wel soms wat aan de onlogische kant. Zo moet je in het begin de toegangscode van Willmore's computer kraken. Maar je bent potverdomme Willmore zelf! Welke sukkel moet er nou zijn eigen code kraken?

Een vooruitgang is de zogenaamde 'Agent Intuition-mode'. Als je die hebt ingesteld, verschijnt er rechts boven in het scherm een blauw lampje. Op het moment dat je in een ruimte wandelt waar iets belangrijks te doen of te vinden is, gaat het lampje branden. Als er in de desbetreffende lokatie iets te doen valt, maar je bent niet op de juiste plek, dan gloeit het lampje op. Geeft het lampje geen licht, dan kun je de desbetreffende lokatie met een gerust hart verlaten.

Dat X-Files, The Game uit zeven CD-Roms bestaat, wil nog niet zeggen dat je dagenlang kunt puzzelen. Het zegt meer over de hoge kwaliteit van de full motion video's. Een beetje ervaren gamer speelt X-Files, The Game binnen een dag uit. En dat is natuurlijk veel te weinig voor zo'n grote game.



COM... & CONQ... TIBE... SU...

O2EG12

We hebben er lang naar uitgekeken, maar eindelijk is het zover: in november moet het langverwachte Command & Conquer Tiberian Sun uitkomen. Jan reisde af naar Viva Las Vegas en nam alvast een kijkje in de keuken van de befaamde Westwood Studios.

FEL-BEGEERD

Toen de bestofte taxi mij in de zinderende hitte van 45 graden Celsius voor het kantoor van Westwood Studios afzette, was ik toch enigszins zenuwachtig. Eindelijk zou mijn hongerende nieuwsgierigheid gevoed worden.
Niet langer hoefde ik het te doen met die drie saaie screenshots die ieder computerblad onder het mom van een preview publiceert. Niet langer moest ik genoegen nemen met de informatie die op het Internet te vinden was. Niet langer als real-time strategy wargame fan en C&C-fanaat bij uitstek ronddolen in een poel van onwetendheid. Nee, Power Unlimited was in Vegas en kreeg een rondleiding, een uitleg, een uitgebreide presentatie en zelfs de mogelijkheid om dat felbegeerde spel C & C: Tiberian Sun zelf even te spelen.

VERHAAL

Wat is het verhaal achter Tiberian Sun? Natuurlijk wordt het woord 'Tiberian' niet voor niets genoemd in de titel. Na C & C is Kane weg en de NOD is min of meer ondergronds gegaan. De strijd om de Tiberian gaat verwoed voort, maar in TS wordt het gevaarlijke karakter van Tiberian benadrukt. Nog steeds kunnen je mannen flink ziek worden van Tiberian, maar naast de reguliere Tiberian is er nu ook blauwe Tiberian. Dit blauwe spul levert veel meer credits op en is daardoor zeer geliefd bij NOD. Met de vergaarde credits kunnen de ondergrondse terroristische aktiviteiten beter gefinancierd worden. GDI wil dat natuurlijk koste wat het kost voorkomen en zal er alles aan doen om het blauwe Tiberian voor zichzelf te houden.
Maar de hoge waarde van het blauwe Tiberian heeft ook zijn prijs. Blauwe Tiberian is namelijk vreselijk dodelijk, kan virussen veroorzaken en is bovendien hoogst explosief. Dit geeft het hele resource-gedeelte van TS een extra dynamisch karakter. Maar daar straks meer over.

GRAPHICS

De fans die dit lezen zullen inmiddels gek van nieuwsgierigheid zijn. Al dat gereutel over het (achtergrond)verhaal, maar hoe zit het nu met het spel? Wel, ik kan jullie allemaal gerust stellen. C & C: Tiberian Sun is een heel strak spel geworden met veel zorg en aandacht voor nieuwe en te gekke gameplay. Wat overigens niet betekent dat er grafisch niet flink wat veranderingen zijn doorgevoerd. TB (Tiberian Sun) ziet er fraai uit, maar de nadruk van het spel ligt, nogmaals, op de gameplay.
Meer dan fraai zijn de introfilmpjes en de missionbriefings. Supergelikt, heel veel aktie en zeer spektakulair. Met veel kleur, explosies en zorg voor acteerprestaties van de verschillende hoofdrolspelers (hetgeen met name in C & C: Red Alert tenenkrommend slecht was) ontpopt zich een spannende en verzorgde film tussen de missies.
De ingame graphics zien er in vergelijking met C & C: Red Alert een stuk frisser uit. De units zijn zeer gedetailleerd, bewegen soepel en zien er bovendien allemaal anders uit. Zowel granaatwerpers als gunmen zijn veel beter te onderscheiden. Ook de gebouwen zien er strak uit. Zo hebben ze allemaal lichtjes en reflektoren om te laten zien of ze in werking zijn of niet. De lichteffekten zijn subliem. Zo kent TS nachtmissies, waarbij wachttorens met zoeklampen de omgeving afspeuren. Heb je in je basis te weinig lantaarnpalen, dan is het er donker. Overal flikkeren en bliepen lampjes aan en uit.
De explosies zijn groot, 3D en erg heftig. Nog steeds is er het Ion Canon waarmee op flinke afstand brute raketten tot ontploffing gebracht kunnen worden. Naast dikke vette explosies, zal de omgeving waar de explosie plaatsvindt als een deken omhoog golven, daarbij alle units, mensen en voertuigen die op dat moment in de buurt zijn meesleurend.


Alles rustig aan het front.


Ik zou niet onder die brug blijven staan.


Legertje valt basis binnen.


Het was zo'n mooie, rustige nacht.

Wil er iemand een vuurtje?

NIEUW

TS barst [illegible] van de ver[illegible]. Laat ik bij de units beginnen. GDI heeft er een flink aantal nieuwe units bij. Zo zijn er nu [illegible]ndtroepen die iets [illegible] hebben van een MechWarrior en zijn er ook infanterie-eenheden die met behulp van jumpsuits boven op rotsen en over rivieren kunnen springen. GDI heeft ook meer luchtvoertuigen, waaronder een dropship dat units en dus ook harvesters kan vervoeren. Naast het ION canon is er nu een Pulse Canon. Dit kanon bevriest alle units binnen een bepaalde straal, waarna je eenvoudig al die bevroren units afknalt. SubZero in the house!

Leuker en gemener zijn de diverse wapens en units van NOD. Zo heeft de NOD zogenaamde stealth-voertuigen. Daarnaast zijn er bepaalde tanks die zich onder en in de grond kunnen graven. Ook kan NOD bepaalde raketten aanmaken en daar vervolgens Tiberian instoppen. Je begrijpt al dat deze [illegible] NOD-boys [illegible] voor de lol doen. Deze sneaky rockets zijn natuurlijk bedoeld om midden in een GDI-basis te schieten. Wanneer zijn raket eenmaal geland is, ontstaat er ter [illegible] een Tiberian-virus dat zich als een gek gaat verspreiden. GDI heeft weliswaar een special engineer die een dergelijke 'Tiberian-aanslag' ongedaan kan maken, maar je weet maar nooit wanneer dergelijke Tiberian-raketten boven je hoofd hangen.

DYNAMIEK

Een andere goede vernieuwing is de dynamische werking van het landschap en de omgeving. Voorheen kon je met je units een gebouw omsingelen en kapotschieten totdat er niets meer van over was. Dat is nu nog steeds zo, echter nu zullen er ook brokstukken rondvliegen wanneer je een fabriek of radarinstallatie aan gort blaast.

Zo'n rondvliegend stuk steen of staal kan één van je mannetjes of tanks raken die daardoor schade oplopen. Wanneer een gevecht in je basis plaatsvindt en er worden flink wat bommen en granaten afgeknald, dan ontstaan er her en der zwarte plekken. Op deze kraters kun je niet meer bouwen. Vechten is dus uitkijken geblazen.

Zo kunnen bomen in brand vliegen. Die kunnen weer andere bomen in de brand zetten. En als daar dan [illegible] mannetje op wacht staat, kan die ook weer vlam vatten. En deze kan weer als een gek, schreeuwend van pijn, gaan rondrennen en andere mannetjes aansteken.

Het landschap is dus een belangrijk aspekt geworden, net zoals de Tiberian-velden. Vooral de blauwe. Vuur je daar een raket op af dan ontstaat er een kettingreaktie waar zelfs Duke Nukem van moet gaan overgeven. Echt, een ware Nuke-explosie. Een Harvester vol blauwe Tiberian is dus niets minder dan een rondrijdende bom.

NOG EVEN WACHTEN

We moeten nog even wachten op TS. Ik ben in ieder geval al zo enthousiast dat ik er nog wel uren over door had kunnen gaan. Want TS zit veel voller met aardigheidjes die allemaal met de gameplay te maken hebben. Zo heb ik het nog niet gehad over bruggen, tunnels, hekken, het weer, ijsvorming, secret units, mutanten en ga zo maar door. Maar PU houdt jullie natuurlijk volledig op de [illegible] wanneer Tiberian Sun [illegible] prom[illegible]

RAPPORT

Ik heb het spel natuurlijk nog niet uren en dagen gespeeld, maar ik kan je verzekeren dat Command & Conquer Tiberian Sun aan de real-time strategy wereld laat zien hoe het ook alweer moet. Tiberian Sun is veelzijdig, vernieuwend maar heeft nog steeds dezelfde charme die C & C en C & C: Red Alert ook hadden. Nog even wachten en daarna gewoon met eigen ogen, oren en toetsenbord en/of muis ervaren. Of om het in de C & C-stijl te zeggen: I'm on it!

JAN


Nee, echt geen brug te ver.


Rode en blauwe lasers: lijkt wel een disco!


Heet gevecht op ijskoude vlakte.


De koers in Wallstreet gaat in rook op.


Als de buren maar niet wakker worden.

CRASH BANDICOOT 3

Crash Bandicoot wordt steeds meer gezien als de mascotte van Sony, maar of deze derde titel dit kan waarmaken moet ik nog zien. Is Crash nog steeds cool?

LEVELS WARPEN

Crash 3 begint, net als zijn voorgaande broeders, met een warp room. Vanuit de warp room kun je de verschillende levels kiezen. Crash 3 is niet lineair, wat wil zeggen dat je zelf de volgorde kunt kiezen waarin je de levels wilt spelen. Je kunt ze ook net zo vaak spelen als je wilt, en dit kan handig zijn als je een level niet zo goed hebt gespeeld, waardoor je power-ups hebt gemist of zelfs kristallen. Want kristallen, daar gaat het om bij Crash. Maar we hadden het over de warp room. Je ziet vier poorten waar een soort elektrische lading voor hangt. Daar kun je nog niet in. Om in die poorten te mogen, moet je eerst genoeg kristallen uit de vrij toegankelijke levels halen.
Die levels, vijf in totaal, kun je kiezen door eerst op een knop te drukken waar 1, 2, 3, 4 of 5 op staat. Er verschijnt een spiegelende bal waar je in moet springen om het level op te starten. Tot dusver weinig nieuws dus, behalve dat het er allemaal wat gladder uitziet dan Crash 1 en 2.


Tijd voor een Crash-kick-de-luxe.


Waterpistool was zoek.

GEE WIZ

Hoewel de levels niet lineair zijn, hebben ze wel de nummers 1 tot en met 5. Als je later de andere levels ook mag spelen (die eerst achter het elektrische schild zaten) zul je zien dat deze vrijwel hetzelfde zijn als de eerste vijf, behalve dan dat ze moeilijker zijn en hier en daar een nieuwtje tonen.
Het eerste level heet Gee Wiz en is zo ongeveer het meest klassieke Crash-level van allemaal. De view is ook deze keer weer van achteren en overal staan kistjes met een vraagteken, een uitroepteken, met iets anders of zonder markering.
De vijanden kunnen op verschillende manieren worden aangepakt. De eerste is het bekendst en eigenlijk ook het leukst. Met de bekende wervelstorm-aanval vernietig je de makkelijkste vijanden en de meeste kistjes, maar deze is niet altijd even effektief. Je moet ook erg goed timen, want de wervelstorm duurt maar even.
De tweede aanval is al beter. Omdat ik niet weet hoe deze heet heb ik hem zelf maar een pakkende naam gegeven, namelijk de buikbreker. Je springt eerst en knalt dan met je buik zo hard op de grond dat de boel beeft. Je hoeft niet eens precies bovenop een vijand te vallen. Als je het in de buurt doet is het al effektief. Zo kun je ook twee vijanden tegelijk pakken of een hele stapel kistjes.

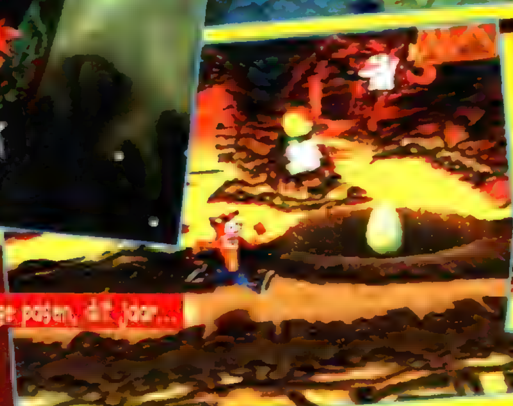
ONDERBROEKENLOL

Overigens is het wel leuk om Crash eerst door de verschillende vijanden te laten pakken, want dat is erg melig gedaan. In Gee Wiz bijvoorbeeld heb je een grote groene kikker. Als Crash daardoor gepakt wordt gaat de kikker op hem zitten en geeft hem een dikke pakkerd op zijn mond. De kikker verandert dan plots in een prins. Met baard. Andersom is het ook grappig om de tovenaar die bliksemballen naar je schiet te pakken met de wervelwind (als je hem met de buikbreker pakt gaat hij in één keer dood). Je hebt met de wervelwind twee aanvallen nodig, maar na de eerste verliest de tovenaar al zijn kleren en staat hij in zijn onderbroek. Er is veel gedaan


Vriendin Bandicoot op tijger


Fijn, kratje springen.


Superdoeut ahead!


Vroege pasen, dit jaar...


Dino zorgt voor vervoer.

aan de humor, dat is in ieder geval duidelijk.

ONDER DRUK

Het tweede level speelt zich af onder water. Onze vriend Crash krijgt een stel duikflessen en een duikbrevet en hij is klaar om het ook onder water op te nemen tegen massa's vijanden. Deze keer zijn dat haaien, zee-egels, elektrische palingen en diepzee-mijnen.
Het zwemmen gaat wonderbaarlijk lekker. Meestal is het erg frustrerend om bij platformspellen je karakter onder water te bedienen, omdat de programmeurs dat realistisch traag proberen te maken. Vaak leidt dat dan tot platte vingers en zweterige joypads en veel gevloek. Dat hebben ze hier niet gedaan en heb je dus ook onder water plezier van de supersnelle gameplay van Crash. Later in het level krijg je ook te maken met een onderwaterscooter die torpedo's schiet. Hiermee kun je ook de planten kapotschieten, waardoor soms verborgen kistjes te vinden zijn. Behalve een paar draaiende disks die elektrisch geladen zijn, levert level 2 - Under Pressure - verder weinig problemen op. Overigens is de view hier van de zijkant, iets dat we in Crash niet zo vaak zien.

PRE-HYSTERIE

Level drie heeft de verrassende gameplay die we in de eerste Crash ook al zagen. Je ziet Crash van voren en hij rent als het ware naar je toe. Je ziet dan ook maar weinig van het parcours en je moet daarom razendsnel reageren op de gaten, vijanden en lavarivieren die ineens opdoemen. In principe zou je dus heel langzaam willen lopen maar daarvoor krijg je de kans niet.
In voorgaande Crash-games was het een rollende bal die je achtervolgde, maar hier is het een brontosaurus die wordt bestuurd door een holbewoner. Overigens is niet het hele level op die manier opgebouwd.
Na een tijdje achtervolgd te zijn geweest krijg je een platform-game met zij-aanzicht. Je ziet een dino-eitje liggen dat beweegt en als je daar een wervelwind-aanval op loslaat komt er een klein lief dinootje uit. Als je op zijn rug springt kan je hem bedienen als een paard. Dit geeft overigens verder weinig voordeel want de aanvallen kun je niet uitvoeren. Je hebt wel een buffer in de zin dat je een keer af kan gaan zonder een leven te verliezen.

GEEN CRASH

Ook level vier biedt weer wat totaal nieuws. Je bent deze keer niet Crash, maar zijn vriendinnetje, bekend uit vorige Crash-versies. Ze loopt over de Chinese muur en komt al snel een tijgertje tegen. Probeer hem niet aan te vallen, want het is je vervoermiddel. Zodra je op de rug van de tijger zit begint hij te rennen en kan je alleen maar sturen of springen. De vijanden komen razendsnel op je af en hebben de vorm van een draak, een waterdrager of een Bruce Lee. Soms zie je een putdeksel openstaan en als je daar tegenaan loopt wordt je omhoog gelanceerd naar een hoger niveau. Hier zijn dan weer extra power-ups te halen.

HETE FARAO

Het vijfde level speelt zich af in het oude Egypte en heeft weer het klassieke karakter van Crash 1 en 2. Vrij in het begin is een bonus-level waar je zonder risiko van levenverlies massa's extra levens en appeltjes kan scoren. Verder is het level opgebouwd uit bewegende en wegvallende platformpjes en knoppen die deuren tijdelijk openen (ben je te laat dan is Crash plat). Check vooral de farao's met vlammenwerpers!
De release van Crash Bandicot staat gepland voor december.

RAPPORT

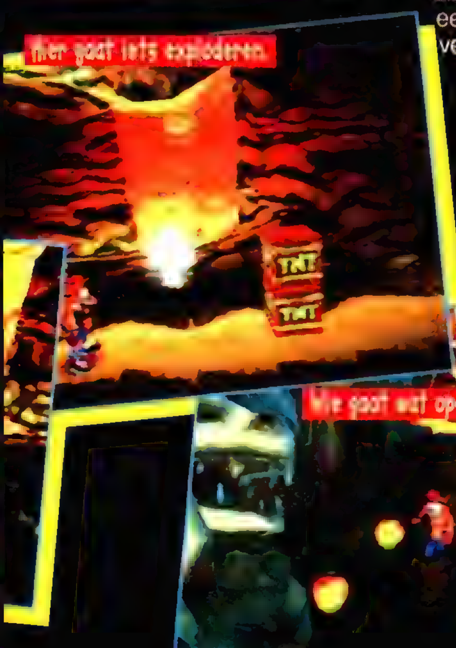
graphics	9⁰
geluid	8⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Grotere sprites
- ▲ Supersnelle gameplay
- ▲ Niet echt veel veranderd
- ▲ Crash humor

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 3140
Fabrikant: Naughty Dog
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

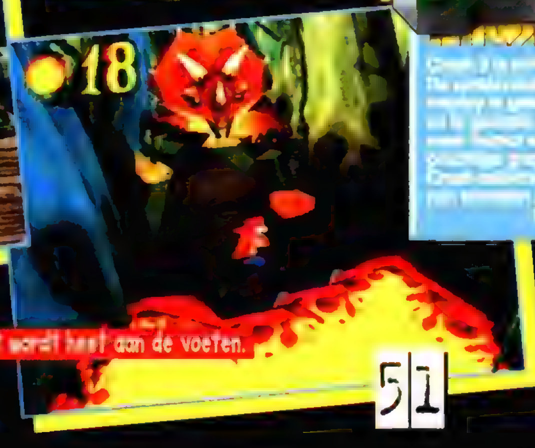
8⁴

Een vrouw naar Crash' hart.


Hier gaat iets exploderen.

Wie gaat wat opeten?


Crash leert tellen


Het wordt heet aan de voeten.

preview

Conflict Freespace The Great War

Nee dit is geen Descent III! Wat het wel is? Een supersnelle, hard knallende space sim, die meer biedt dan de doorsnee intergalaktische game.

EVEN RECHT ZETTEN

Om alle misverstanden de wereld uit te helpen, dit is geen vervolg van Descent. Behalve het rondvliegen in een ruimteschip, heeft het er zelfs niets mee te maken. De verwarring begon met een onenigheid over de copyrights, tussen Parallax Software (de makers van het spel Freespace) en software company Mijenix, die een hard disc management software heeft met dezelfde naam. Het Parallax-team besloot, om een eind te maken aan al het getouwtrek, om 'Descent Freespace' als naam te gebruiken. Deze titel werd echter ook weer snel veranderd ten gevolge van een scheiding in het Parallax-team. Het spel zorgde voor een groot conflict, dus gaven ze dat maar als titel. Persoonlijk vind ik dat ze alleen Freespace hadden moeten veranderen, omdat het je konstant blijft herinneren aan de 400+ MB hard drive space die dit spel nodig heeft.

DOEN IS LEREN

Het spel begint met drie trainingsmissies, gelukkig niet van die gebruikelijke saaie stap voor stap trainingsmissies. Deze missies zijn eerder lessen die ter plekke worden gegeven en ik moet zeggen, ze zijn een grote hulp in het leren spelen van dit spel (beter dan de meer dan 70 pagina's tellende gebruiksaanwijzing). Het is verbazend hoe makkelijk het is om hiermee te leren vliegen.

Naarmate het spel vordert en je taken in moeilijkheid toenemen, worden jou een paar meer trainingsmissies aangeboden, waarin uitgelegd wordt hoe je die taken moet volbrengen. De rest van het spel is een lange veldtocht, die verloopt volgens een doorloopsysteem. De uiteindelijke uitkomst hangt dus af van hoe succesvol jij bent in het voltooien van de missies. In de meeste gevallen is het niet per se noodzakelijk de missies te volbrengen, maar de optie om ze opnieuw te spelen is altijd aanwezig.

ECHT 3D

De speelbaarheid en het geluid zijn fantastisch, en je kunt zo'n beetje elk aspekt van dit spel veranderen. Meteen bij het begin kun je al zien, dat Freespace maximaal gebruik maakt van je 3D-kaart, wat wil zeggen dat de graphics prachtig zijn. De fijne details van het schip zitten 'm in de vele blinkende lichtjes, de bewegende onderdelen en nog veel meer. Eenmaal in het spel zijn ook de rook, vonken en bliksems erg indrukwekkend. De explosies, die een eind maken aan een vijandelijk voertuig, zien er bijna levensecht uit.

Een aardige feature van Freespace is de 'campaign editor' FRED. Dit is een in-depth editor, die jou de optie geeft om je eigen op maat gemaakte veldtocht te bouwen. Met de optie je eigen cut scenes toe te voegen, door simpelweg AVI-videofiles en WAV-soundfiles te gebruiken, krijg je de mogelijkheid je eigen game te creeren. Ik denk dat dit het gedeelte is waar de titel Freespace op slaat.

RAPPORT

graphics	8.0
geluid	8.8
originaliteit	8.5
speelbaarheid	9.0

▲ Makkelijk te leren

▲ Gedetailleerde schepen

▲ Opties, opties en opties

▼ 400 Mb nodig!

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1980
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 32 Mb RAM, 408 Mb schijfruimte, 8xCD-ROM en 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8.8

Normaal gesproken staan vlieg- en space-sims niet erg hoog op mijn lijst, maar dit spel heeft zoveel key features en is zo makkelijk te leren, dat het me echt verraste. Het spel zit vol met opties, wat de grootte verklaart, en met behulp van een 3D-kaart ziet het er fantastisch uit.

MARK B

POWER TIP
Demo te vinden op www.interplay.com.

Het moederschip binnen gaan.

Dit heeft een beetje hulp nodig

Volgens mij is dit de basis.

Vliegen met de co-piloot

Gebruik FRED om je eigen spel te creëren.

Nu ken jij ook een spelletjesmaker zijn.

Een op maat gemaakte HUB.

Zeg 't nou gewoon!



PAL

Supersonic

CIRCUIT BREAKERS

ALLES KAN EN ALLES MAG!

- ARCADE RACESPEL MET SCHITTERENDE 3D GRAPHICS EN TE GEKKE GELUIDSEFFECTEN
- MEER DAN 30 'ROLLER COASTER' RACEBANEN IN 8 SPECTACULAIRE 3D WERELDEN
- 16 SINGLEPLAYER CIRCUITS EN 16 MULTIPLAYER CIRCUITS TOT MAXIMAAL 4 PERSONEN
- RACEN OM EEN KAMPIOENSCHAP OF OP TIJD, VERSCHILLENDE MOEILIJKHEIDSGRADEN
- IEDER CIRCUIT ZIT VOL MET DODELIJKE VALLEN EN POWER-UPS, KUN JE HEM NIET VERSLAAN DAN BLAAS JE JE TEGENSTANDER GEWOON OP!
- EEN DYNAMISCHE CAMERA VOLGT DE UNIEKE RACEKARRETJES VOOR HET BESTE ZICHT OP IEDER MOMENT, HET RESULTAAT IS NOG MEER DIEPTE IN HET SPEL.

DUAL SHOCK™

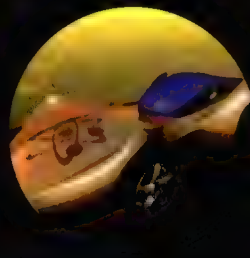
Official UK PlayStation Magazine 9/10

"Circuit Breakers is the game of champions"
-OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE-

"Excellent Fun" "Briljant"
-EXTREME PLAYSTATION-









Verkooppunten: PlayStation producten van Mindscape zijn te koop bij alle gerenommeerde gameshops en computerspeciaalzaken. Onder andere bij Bart Smit, Intertoys, Free Recordshop, Dixons, Fame, Virgin, V&D, Max Software en Games, etc. etc.
Bel Mindscape voor een adres bij u in de buurt: (020) 495 30 00 of fax (020) 495 30 49.

ABC Soft
Neerstalsesteenweg 42
1190 Brussel, België

Mindscape
Postbus 94791
1090 GT Amsterdam

MINDSCAPE® ENTERTAINMENT

Heart of Darkness

Op de E3 afgelopen zomer was het duidelijk dat vrijwel alle gamesfabrikanten alleen nog maar in polygonen dachten. Het genre 2D-platform [illegible] dood. Gelukkig denken [illegible] Amazing Studios anders over en [illegible] er zijn

RAPPORT

graphics	10
geluid	10
originaliteit	9,0
speelbaarheid	9,5

- ▲ Een echt avontuur
- ▲ [illegible]
- ▲ [illegible]
- ▼ Vrij makkelijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1980
Fabrikant: Amazing Studios
Distributeur:
Infogrames Benelux
Tel: 040-2393555

9,6

HOD zit prachtig in elkaar. Het is vooral een visueel schouwspel dat wordt ondersteund door prachtige muziek. Je raakt als het ware opgesloten in het spannende verhaal van Andy. Wel moet ik zeggen dat de geoefende gamer er niet meer dan een weekend voor nodig zal hebben om het spel uit te spelen.
BJORN

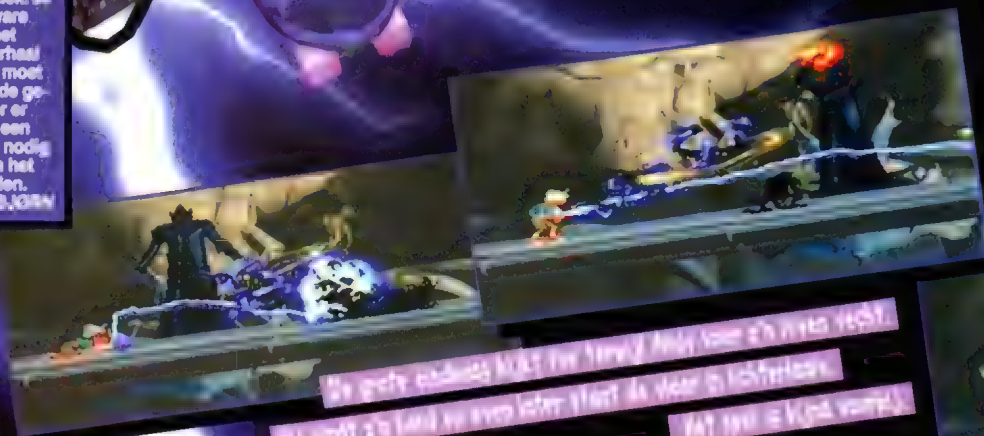
AMAZING VIDEOS

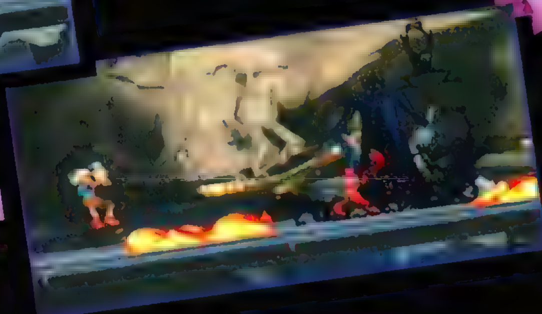
Heart of Darkness (HOD) is een 2D platformgame, dus dat kan niet de reden zijn waarom het spel op 2 CD's wordt uitgebracht. Het grootste deel van de CD's wordt dan ook opgevuld met 3D full-motion video. Behalve dat de graphics mooi zijn, hebben ze ook nog eens een functie: ze verbinden de levels aan elkaar en vertellen je (vaak op cryptische wijze) wat de opdracht is van het volgende level. Zo leer je in de filmpjes de gevaren kennen die een specifieke slechterik in huis heeft, of wie je nou juist als vriend moet beschouwen. Het eerste filmpje, dat overigens bijna zeven minuten duurt, introduceert hoofdpersoon Andy en zijn hond Whisky.

WEG WHISKY

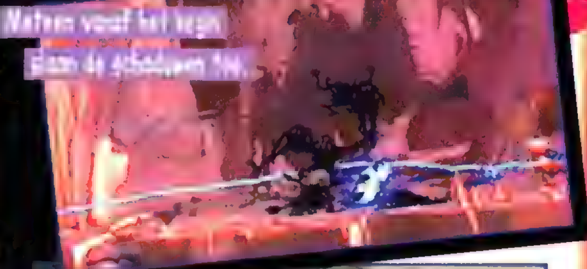
Andy is een ondeugende schooljongen van 12 jaar oud. Andy's favoriete metgezel is zijn hondje Whisky en zijn favoriete hide-out is een zelfgemaakte boomhut waarin hij technische snufjes in elkaar knutselt. Op een dag ontsnapt Andy uit school en gaat hij met Whisky naar het park. Ze liggen lekker samen in de zon als die plots achter een schaduw







verdwijnt. Het park wordt koud en er hangt iets mysterieus in de lucht. Plotseling ontstaat er een soort zwart gat waarin Whisky wordt opgezogen. Zijn hondje is weg en Andy is vastberaden hem terug te halen. In zijn boomhut liggen zijn zelfgemaakte elektrogun en vliegmachine al klaar. Andy weet niet waar hij heen moet gaan dus als hij boven de wolken vliegt, duikt hij naar beneden om poolshoogte te nemen. In die duikvlucht knalt hij tegen een zwart skeletwezen met enge vleugels en samen storten ze, ieder in een richting, de diepte in. Andy's vliegmachine komt in een rotswand tot stilstand en hij kan nog maar net op een richel springen voordat zijn doe-het-zelf trots met een enorme knal ontploft. Vanaf dat moment val je midden in de aktie.


Meteen vanaf het begin slaan de schaduwen toe.


Een prachtig decor maar geen tijd om plaatjes te schieten.


Volg de hagedis naar de uitgang.

OMWEG

Zoals bij elke goede platformgame loop je niet domweg een standaard parcoursje af. Vaak moet je eerst een omweg nemen om de weg vrij te maken voor je volgende route. Een heel mooi voorbeeld daarvan zag ik al aan het begin van het spel. Er zijn namelijk vleesetende planten die naar Andy happen maar ook naar een soort lichtgevende zwevende zaden van een vreemde bloem. Later in het spel zie je meer van dit soort voorbeelden, waarbij je soms een of meerdere handelingen moet verrichten voordat je bijvoorbeeld een deur kan openen die de weg verspert naar de plek waar Andy zijn hondje kan redden. Daar hoef je overigens voorlopig nog niet aan te denken, want daar zitten nog minimaal tien levels met elk tien sublevels tussen. Ga er maar aan staan.


Het gaat er heet aan toe.


Bij dit monster zit er maar een ding op: rennen!





wedstrijd

SKATE MET ANDY

En win een Heart Of Darkness skateboard!

Effe niks te doen? Zin in een paar uurtjes stunten op een skateboard? Doe dan nu mee aan de grote Heart Of Darkness-wedstrijd.

STUNTEN!

Andy is een gozertje met lef. Hij houdt van avontuur, zijn leraar haat hem, zijn hond Whiskey aanbidt hem. Het enige waar Andy angst voor heeft, is de duisternis. Wanneer hij niet achter de spoken en demonen uit Heart Of Darkness aanjaagt, ligt hij het liefst een beetje te dagdromen in de zon. Voor hooguit één ding wil hij dan nog wel in beweging komen: een middagje stunten op zijn skateboard.
Wil ook jij er wel eens achterkomen hoe het is om voorbij te razen op een skateboard? Dan is hier je kans. Doe mee en wie weet val je in de prijzen.
In samenwerking met distributeur Infogrames, kunnen we je een fraai pakket aanbieden:
1e prijs: een van de twee Heart Of Darkess skateboards (zie afbeelding) en een exclusieve HOD-set bestaande uit een t-shirt, sleutelhanger en mok. Alles in Heart Of Darkness-stijl.
3e tot en met 10e prijs: een van de acht losse HOD-sets (t-shirt, sleutelhanger en mok).

WAT MOET JE DOEN?

Fotografeer jezelf op de lokatie waar je het liefst zou willen skateboarden, mocht jij de hoofdprijs winnen. Hoe origineler of spannender die lokatie of hoe grappiger de foto, des te meer kans maak je uiteindelijk op een van de prijzen. Stuur de foto met op de achterkant jouw naam, adres en telefoonnummer naar:

Power Unlimited
Heart Of Darkness Wedstrijd
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Inzenden kan tot uiterlijk 21 september. De gelukkige winnaars zullen (met foto!) worden afgedrukt in de Power Unlimited van november die vanaf 23 oktober in de winkels ligt. Veel succes en, ehhh, pas op voor loslopende voetgangers!



Microsoft Golf 1998 Edition

MS Golf 1998 Edition is een golfsim die het eindelijk mogelijk maakt om via internet een potje met je oom in Alaska te putten. Alhoewel...

RAPPORT

Graphics	9⁰
Geluid	8⁰
Originaliteit	7⁵
Speelbaarheid	4⁰

- ▲ Schitterende graphics
- ▲ Bolkestein
- ▲ Erg veel opties
- ▼ Ik kreeg de bal niet weg

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2540
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700

7¹

Ik hoop dat ik motorisch gestoord ben en andere spelers wel met de vier swing modes van Golf 1998 Edition om kunnen gaan. Ik werd echter totaal mesjokke van de gameplay. En dat is jammer, want de rest van de game is absoluut klasse.
J.J.

GOED GEK!

Meestal probeer ik een recensie mooi op te bouwen. Ik verraad nooit meteen of ik een spel goed of slecht vind, maar schrijf naar een climax toe. Voor één keer breek ik echter met deze ongeschreven wet. Ik wil namelijk nu al vast kwijt dat ik van Golf 1998 Edition goed gek word. In negatieve zin dan. Drie uur lang heb ik met dit spel lopen worstelen en in die tijd wist ik de bal nooit verder dan een luttele tien tot vijftien meter ver te zwiepen. En dat terwijl G 1998 E vier manieren kent om te 'swingen':

1. De computer doet het min of meer voor je (sim-swing).
2. Twee keer klikken in de bekende cirkel.
3. Drie keer klikken in de bekende cirkel.
4. De muis op en neer bewegen (natural-swing).

Je zou dus zeggen dat het bij een van die vier 'swing-modes' wel zou moeten lukken. Nou, forget it. Wat ik ook deed, ik kreeg het balletje in alle vier de modes niet weg.
Zelfs toen ik de modes naar mijn smaak kalibreerde, veranderde er niet veel. Het bleef meppen om niets. Een pisboogje lukte nog, maar verder...

GOKSPEL

Nu kan het me doorgaans weinig schelen wat die lui met geruite golfbroeken van mijn spel vinden, maar een hole afleggen in zo'n zestig slagen, dat is zelfs mij te gortig.
Beste Microsoft, ik heb echt mijn best gedaan, maar als jullie vergeten de demo's, waarop het swingen wordt uitgelegd, in mijn demo te verwerken, wat moet ik dan?
En stel dat ik één van de swing modes wel beheers, dan nog prefereer ik de 'muis-swing mode' van The Golf Pro (de zwiep die je daar met de muis maakt, bepaalt de kracht van de slag).
Binnen een minuut was ik in dat spel heerlijk aan het meppen.
De vier swing modes van Microsoft maken van het golfen op de PC echter een gokspel. Als je iets te laat de muisknop loslaat, vliegt de bal plompverloren de bush-bush in. En dan is golfen opeens niet echt leuk meer.


Daar hebben we Bolkie.


Het bekende halve cirkeltje.

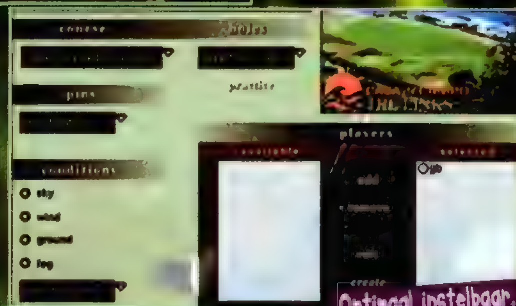

De 'natural swing'.


Bolkie klaar voor de afslag.

POWER TIP
Kies nooit voor de minimale installatie. Het spel is dan echt zo traag als dikke stront.

BOLKESTEIN

Het komt echter niet vaak voor dat ik een spel waarvan de gameplay matig is, toch een warm hart toedraag. Maar G 1998 E is in potentie écht een top-sim.
Neem nu alleen de graphics, die zijn werkelijk een lust voor het oog. De speler ziet zichzelf als een soort Bolkestein op het scherm terug. En Bolkie is geen uit honderden pixeltjes opgebouwd stripfiguurtje maar een middels video captured animaties vormgegeven kloeke golf-pro.
Ook de vier banen zijn prachtig. Daarnaast kent dit spel een voor golf-sims revolutionaire multiplayer optie die de spelers in staat stelt via de Microsoft Gaming Zone (www.zone.com) tegen elkaar te strijden. En wat is er nou leuker dan samen golfen?
Het spel kent daarnaast vele mogelijkheden die het spelen veraangenamen (als je er dus in slaagt om de bal weg te rossen). Er zijn onder andere scorekaarten, statistieken, je kunt de 'grid' aanzetten, de hele hole bekijken, effecten aan de bal geven, de kleuren van je shirt wijzigen, het weer veranderen, enz. Het had dus zo mooi kunnen zijn...



Optimaal instelbaar.


FEEL THE POWER
POWER UNLIMITED

review

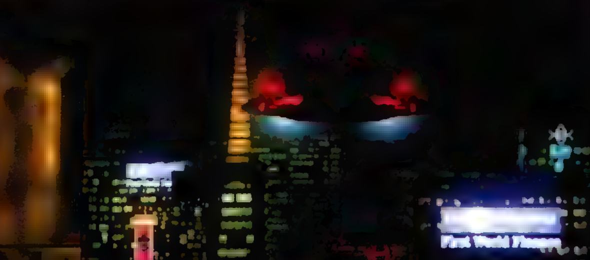
Tex Murphy Overseer



Give me a high five!

Schaken in de kerk? Geef mij maar het schaakcafé.

Nee, dat is niet de Eiffeltoren op de achtergrond.



Tex heeft een geheime gang ontdekt.

De Grumphy onder de privé-detectives, Tex Murphy, is back! En deze keer gaan we terug in de tijd.

VIRTUEEL

Tex Murphy is inmiddels een goede bekende dankzij de twee prima adventures Under A Killing Moon en The Pandora Directive. Wat in beide games opvalt, is de vrijheid van de speler. In de meeste adventures kun je als speler wel volledig 360 graden om je as draaien, maar een kamer helemaal vrij onderzoeken is er niet bij. Acces Software heeft daar een antwoord op: de Virtual World Engine. Wil je achter een bureau, onder een bed of boven op een kast kijken? Geen probleem. In Tex Murphy ben je vrij om te gaan en te staan waar je wilt. Ook in Overseer is dat weer het geval, hetgeen de speelbaarheid wederom ten goede komt. Maar waar spelen we eigenlijk om?

FLASHBACK

Voor de onwetenden onder de lezers: Tex Murphy is een cynische, humoristische privé-detective ergens in het midden van de 21ste eeuw. Hij houdt van de vrouwtjes en van de drank en gaat nog steeds gekleed zoals het een detective betaamt: een lange regenjas en een grote gleufhoed.

In Overseer gaat het verhaal verder waar het bij de Pandora Directive iss gestopt. Tex heeft nog steeds een dubieuze verhouding met Chelsee. Deze chick valt Tex voortdurend lastig met verhalen over zijn ex, Sylvia Linsky. Dan vertelt Tex zijn verhaal aan Chelsee en krijgt het spel een aardig Flashback gehalte.

In zijn verhaal neemt Tex ons mee naar zijn allereerste zaak en het spel begint. Een aantrekkelijke dame (Sylvia Linsky als jonge babe) komt op een goede dag langs op het bureau van Tex met een vreemd verhaal. Sylvia's vader zou zelfmoord gepleegd hebben, maar zij is er zeker van dat iemand hem vermoord heeft. Tex gaat op onderzoek uit en ontdekt dat... Nope, dat moet je zelf maar uitvissen. Het is in ieder geval een onderhoudend verhaal met een geweldig plot.

TRAAG

De werelden in Overseer zijn sfeervol, de videofilms zijn spannend en er wordt goed in geacteerd. Als je een DVD-speler hebt, zijn de filmpjes helemaal top.

Ik heb dit spel even gedraaid op een PC met DVD en het verschil is uitzonderlijk. De films zijn helder, puntgaaf en enorm scherp. De 3D speelwerelden, waar je als Tex de meeste tijd in vertoeft, vallen grafisch echter wat tegen. Ze tonen nauwelijks verschil met die uit de Pandora Directive en zien er soms zelfs minder helder en kleurrijk uit.

Ook het bewegen gaat op een minder krachtiger Pentium soms moeizaam. In gedetailleerde omgevingen met veel meubels en objecten trekt-ie het gewoon niet. Met een P II, 200 Mhz heb je die problemen niet.

MODE

Maar gelukkig vergoeden de sterke verhaallijn en de intrigerende puzzels veel. Overigens kun je het verhaal op twee manieren spelen: in Gamer mode en in Entertainment mode. In de Gamer mode sta je er alleen voor, maar in de Entertainment mode beschik je over een hintsysteem.

Dit derde avontuur van Tex is dus geschikt voor groentjes en echte pro's.

POWER TIP

(In Alcatraz) Verplaats het bed aan de linkerkant van de ruimte en bekijk de muur. Hier kun je de stenen verwijderen (811).



Blade Runner sfeertje.

Het kantoor van PU voor de verbouwing

Het kantoor van PU na de verbouwing

Mooi aquarium, maar waar zijn de vissen?

Een rondje voor de hele zaak!

RAPPORT

graphics	7,5
geluid	8,5
originaliteit	8,5
speelbaarheid	8,5

- ▲ DVD
- ▲ Verhaallijn
- ▲ Sfeer
- ▼ 3D-wereld wat minder

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 35 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Acces Software/Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



De TM-serie blijft goed. Deel drie is leuk om te spelen, heeft een sterk verhaal, goede puzzels en een spannend sfeertje. Alleen had ik de 3D-wereld graag wat opgekrikt gezien.

Jan

THE FIFTH ELEMENT

Hmmm, Alien flambée.

Flying kick bovenop z'n kanis

Haar okselharen gaan ervan schroeien.

Scherven brengen echt ongeluk.

Blijf uit mijn buurt, enge man!

Ook dit soort spinnen trap je dood.

RAPPORT

graphics	8^{9}
geluid	9^{1}
originaliteit	8^{9}
speelbaarheid	8^{6}

- ▲ Aangrijpende sfeer
- ▲ Twee totaal verschillende characters
- ▲ Veel vijanden
- ▼ Soms beroerd camerawerk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Kalisto
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035 6250720

8^{9}

Kalisto heeft na Nightmare Creatures weer een heus juweeltje afgeleverd. Los van wat schoonheidsfoutjes en het soms vervelende camerawerk kan The Fifth Element uitgroeien tot een topper.

SKATE

POWER TIP

Leeloo's sliding kick doet het altijd goed wanneer tegenstanders op je af komen.

Meisjes met rode haren!

Luc Bessons [illegible] inmiddels gezien? Zo ja, [illegible] een lekker toetje voor je [illegible] en zo [illegible] zet je dan maar schrap voor een overheerlijke dosis aktie in de 23e eeuw.

4 + 1: TROUBLE!

Het schijnt dat elke 5000 jaar een deur opengaat tussen twee dimensies. In die andere, voor de mensheid onbekende dimensie, bevindt zich naast de bekende aarde, vuur, wind en water een vijfde element. Dit element kan alles wat op onze planeet leeft vernietigen, en dus kun je erop rekenen dat er rond die periode een clubje bad guys bijeenkomt om dit element in handen te krijgen.
Het is nu aan jou om met twee totaal verschillende characters, Korben en Leeloo, de snode plannen van de duivelse baas Zorg en zijn Mangalores (het alienvolkje waarmee hij rondhangt) te dwarsbomen. Alleen dan zul je het vijfde element met de andere vier kunnen verenigen, zodat de Aarde niet to-[illegible] woon lekk[illegible] tempo z[illegible] en blijven do[illegible]on.

BRUCE LEE-IMITATIE

Welnu, maak kennis met Korben en Leeloo. De eerste is in het dagelijkse leven een taxichauffeur, maar wanneer je met hem de game begint, vraag je je af wat ie in hemelsnaam te zoeken heeft in zo'n gele banaan. De man schiet, springt en gooit met bommen en granaten alsof het niks is.
Leeloo komt weer van kompleet andere huize. Deze roodharige supervrouw is namelijk geschapen door wetenschappers, die haar meteen ook maar wat superkrachten hebben meegegeven. Zo heeft zij niet de beschikking over een vuurwapen, [illegible] kan ze [illegible] een Bruce Lee [illegible]e doen. Ze ge[illegible]t het grootste gemak flying kicks, punches, elleboogjes en een zooltje combo's uit, en kan daarnaast haar naaste omgeving kompleet verwoesten wanneer ze op haar weg een speciaal item oppikt.

LUST VOOR HET OOG

In vijftien levels die compleet verschillen van elkaar (van New York, via de Space Shuttle door naar Egypte), kom je vele verschillende vijanden tegen. Sommigen hebben een soort elektrische schokknuppel, anderen hebben weer hi-tech guns bij zich. Ook heeft Zorg een blik robots opengetrokken die je het leven zuur proberen te maken. Aan tegenstand geen gebrek dus.

Al snel wordt duidelijk dat de makers van de game nauw hebben samengewerkt met de filmmakers. De sfeer, de soundtrack en de verhaallijn zijn haast identiek aan de film, terwijl de tussenstukken zelfs originele filmsnippets betreffen. De bewegingen en schermopbouw verlopen uiterst vloeiend, en de cinematografische cameraviews zijn vaak een lust voor het oog. Ik zeg bewust 'vaak', omdat deze views niet altijd voordelig zijn voor het spelverloop.
Desondanks mag dat de pret niet drukken, en is The Fifth Element een uiterst verslavende (en soms flink frustrerende) 3D-action/adventuregame geworden in de trant van Tomb Raider en al die andere vergelijkbare games.

InterExpo & Media • 10 • 1988-1998 • TIEN JAAR • Meer dan 250 beurzen!

INTEREXPO & MEDIA - HOLLAND

PRESENTEERT:

COMPUTER INTEREXPO

JAARBEURS
UTRECHT
28+29+30 AUG.

HARDWARE & SOFTWARE
PC-GAMES, VIDEOGAMES, INTERNET
PRIJZENFESTIVAL: WIN EEN PENTIUM II PC

BENELUX COMPUTER

BEURSGEBOUW
EINDHOVEN
25+26+27 SEPT.

BRUSSELS KART EXPO
GROOT BIJGAARDEN
RING BRUSSEL
2+3+4 OKT.

KIJKEN EN KOPEN TEGEN
DE ALLERLAAGSTE PRIJZEN

PC DISCOUNT

DÈ COMPUTER KOOPJES BEURS

BEURS·OVERZICHT

Za	15-8-'98	Sporthal de Veur - Zoetermeer
Za	15-8-'98	Het Turfschip - Breda
Zo	16-8-'98	Gelredome - Arnhem
Za	22-8-'98	Twentehallen - Enschede
Za+Zo	22+23-8-'98	Darling Expo - Rijswijk
Zo	23-8-'98	Sporthal Margriet - Schiedam
Za	5-9-'98	Sporthal de Vang - Zaandam
Za+Zo	5+6-9-'98	AHOY - Rotterdam
Za	12-9-'98	De Maaspoort - Venlo
Za+Zo	12-9-'98	Zeelandhallen - Goes
Za	19-9-'98	Sporthal Keizerlanden - Deventer
Za+Zo	20-9-'98	Prins Bernhardhoeve - Zuidlaren

INFO: (070) 306 19 68
http://www.interexpo.nl

REDUKTIEBON

ƒ 5,00 VOORDEEL
INLEVEREN AAN DE KASSA
GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN

Naam & Voorletters

Adres Nr.

Postcode Woonplaats

KNIP DEZE BON UIT EN PROFITEER NU!

Deze bon is geldig op alle door InterExpo & Media georganiseerde computerbeursen

Aangeboden door: Power Unlimited JULI '98

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Met één Grandprix overwinning kan de Britse F1 coureur Johnny Herbert hoogstens als een subtopper beschouwd worden. Maar misschien laat z'n game de concurrentie in het gras bijten.

ALLROUND

Johnny Herbert heeft in zijn loopbaan in zo'n beetje alle autosportklassen rondgejakkerd. Van de 24 uur van Le Mans tot de Formule 3000 en van de Formule Ford tot de Formule 1; de Brit stapte in de wagen en reed vaak met de besten mee.
Zijn grootste overwinning dateert echter alweer van een paar jaar terug, toen hij op zijn thuiscircuit Silverstone in een Benetton de overwinning greep. En nu heeft hij dan zijn eigen spel.
Johnny Herbert's Grandprix Championship 1998 draait helemaal om de Formule 1. Je kunt het asfalt van alle circuits uit het Grandprix-seizoen op. Weliswaar ontbreken de echte namen van alle renstallen en coureurs maar met de editor kun je dit gemis eenvoudig herstellen.

DIK IN ORDE

JHGC 98 moet opboksen tegen het geweld van grote racegames als GrandPrix Formule 1 van Microprose en Formula 1 van Ubi Soft, maar ik moet zeggen dat het spel in vergelijking met deze top-games geen slecht figuur slaat.
JHGC 98 ziet er ten eerste prachtig uit, mits je natuurlijk in het bezit bent van een 3Dfx-kaart. De graphics zijn van hetzelfde niveau als Ubi Soft's Formula I. Misschien zelfs nog wel ietsje sfeervoller. Toen ik door het grind reed, zag je de steentjes bij mijn achterwiel opspatten.
Ten tweede is het geluid werkelijk subliem. Bij de meeste games word ik helemaal horendol van dat afgeknepen muggengejank. Bij JHGC 98 klinken de wagens mooi zwaar, precies zoals het hoort. Helemaal heftig wordt het als een andere auto je in volle vaart passeert. Voor een dergelijke sound laat ik me graag inhalen.
Ten derde rijden de wagens heerlijk. Dankzij een uitstekende gas-, rem- en schakelhulp kon ik me al vanaf het begin in het strijdgewoel mengen. En mocht de standaard ingestelde stuurgevoeligheid je niet bevallen, dan kun je die zelf aanpassen.
De twee camerastandpunten (cockpit en hoog van achteren) verschaffen je een goed zicht op de weg. Zelfs in de geinige splitscreen-mode is alles nog goed te volgen.

FIAT PANDA

Ook de gameplay is zeer realistisch en behoorlijk stevig. Bij een grove manoeuvre kun je bijvoorbeeld gediskwalificeerd worden (dit is dus geen spel voor Michael Schumacher) en als je de 'damage-mode' aanzet, vliegen de onderdelen binnen de kortste keren door de lucht.
Volgens het persbericht vindt Johnny Herbert het echter allemaal nog niet pittig genoeg. Hij heeft geklaagd over het gemak waarmee je elkaar in het spel kunt passeren. Dat moest van hem in de eindversie veranderd worden.
Ja, hij heeft makkelijk lullen, hij rijdt al jaren in zo'n opgevoerde bak rond. De gemiddelde Hollander, die nog moeite heeft zijn Fiat Panda op de rotonde onder controle te houden, heeft zijn handen er nu al meer dan vol aan. Nee, van mij mag Johnny het allemaal zo laten als het is.


Splitscreen-mode.

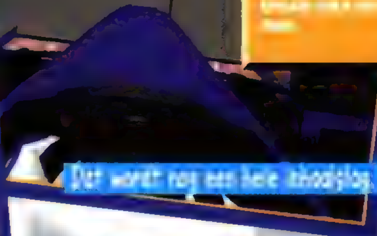

Hij laat de deur openstaan.


Veel vaagje types langs de kant.

POWER TIP
Schakel geleidelijk naar gas- en versnellingshulp uit. Zo leer je het snelst rijden.

de eerste versnelling het hoekje om.


Die fakkelwagen staat daar dus niet voor niets.


Dat wordt nog een hele inhaalslag.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9⁵
originaliteit	8°
speelbaarheid	8⁵

▲ Prachtige graphics
▲ Vette sound
▲ Soepele besturing
▼ Geen namen coureurs/renstallen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, 16 Mb schijfruimte, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Midas
Distributeur: Audax
Tel: 0161 457799

8⁸

DOMINION
Storm Over Gift 3

RAPPORT

graphics	7°
geluid	8°
originaliteit	3°
speelbaarheid	6°

+ Goede interface
- Absoluut niet origineel
- De aparte rassen zijn niet uniek genoeg
- Opgewarmde kliek

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 35 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95
Fabrikant: Ion Storm
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

6°

Er is niets fundamenteel fout aan Dominion. Net zo als er ook niets opmerkelijks of aparts over te melden valt. Er zijn het afgelopen jaar minstens een half dozijn betere real-time strategische wargames uitgekomen. En in datzelfde jaar zijn er ook wargames uitgekomen die tenminste één uniek spelelement hadden. Als je dus een gestoorde freak bent die alle strategische wargames in zijn bezit moet hebben? Be my guest. Wil je meer van hetzelfde? Be my guest again. Anders weet je genoeg.

JAN

Was de Dominion een jaar geleden uitgekomen, zoals gepland, dan was het waarschijnlijk een aardige real-time strategy game geweest. Nu, een jaar later, is er iets vreemds aan de hand met Dominion. Een spel en een verhaal met een raar luchtje.

ONDANKBAAR

En dan heb ik het hier over de totstandkoming van Dominion. Niet over het verhaal van het spel, want dat is zo flinterdun als een schijfje chips. Dominion was in 1997 al op de E3 te zien als zijnde één van de grote real-time strategy games die tegengas kon bieden tegen C & C. Toen zou het spel uitgebracht worden bij The 7th Level.
Maar wat zien we nu? Ion Storm brengt dik een jaar later hetzelfde spel uit, zij het met een iets andere titel. Dominion is dus gewoon een afdankertje van The 7th Level aan Ion Storm. En die had de ondankbare taak een halfbakken produkt op te vijzelen en klaar te stomen voor de veeleisende spellenmarkt.

INVLOED

Je voelt 'em al aankomen: dit werd een mission impossible. Want vanaf het moment dat je Dominion aan het spelen bent, bekruipt je het angstige gevoel dat het er allemaal aardig uitziet, maar meer ook niet. De invloeden van C & C zijn overduidelijk, al is het perspektief van het spel erg klein en laag, waardoor de units en de gebouwen over het algemeen erg plat zijn. Het terrein ziet er amusant uit, maar je hebt het allemaal al een keer gezien: de woestijn, de besneeuwde velden, de graslanden en natuurlijk het vulkanische achterland. Gevechten in Dominion zijn flauw en kampen met dezelfde problemen die ook in andere RTS-games voorkwamen. Zo kunnen gebouwen sneller gerepareerd worden dan ze beschadigd worden, en ook kunnen diezelfde gebouwen verkocht worden voor veel credits, ook al staan ze op het punt van instorten.
Via de interface, die er fraai uitziet, kun je meerdere units tegelijkertijd laten aanmaken, zij het dat dit alleen van één type unit per keer kan. Ook kan je deze aanmaakfunktie op oneindig zetten, waardoor er steeds nieuwe voertuigen aangemaakt blijven worden zolang je het kan betalen. Dit verleidt de speler al snel tot het hersenloos aanmaken van een paar honderd tanks voor het wegwalsen van de vijand. Hoezo geen inzicht en strategie nodig?

KLIEK

Was Dominion een jaar eerder uitgekomen, dan was het een nog steeds niet bijster originele real-time strategy game geweest, die redelijk goed zou hebben kunnen scoren. Maar de graphics, de gameplay en de invulling van het spel zijn anno 1998 gewoon te gedateerd. Dit is een opgewarmde kliek, waar weinig gamers trek in zullen hebben.


Wat ruist daar in het struikgewas?


Gaan we nog knokken, of blijven we hier de hele dag staan!
Een aanval uit het Westen, kan goed je dag verpesten.

POWER TIP
Zorg dat je hele basis bewaakt wordt, niet alleen de kant naar de vijand toe. Zo kunnen geen vijandelijke engineers naar binnen sneaken.

POWER TIP
Let op de effectiviteit van je aanvallen tegen de vijand. Sommige vijandelijke units zijn onkwetsbaar als het gaat om geschut van kleine units.


Die spin houden we liever buiten!

Mech Commander

MECH COMMANDER

MechCommander wordt gebracht als de combinatie tussen MechWarrior en Command & Conquer. Op papier een ideale mix, maar in de praktijk?

LANCES & DROPWEIGHT

MechCommander is meer een real-time wargame dan de gemiddelde RTS. Dat betekent dat je als speler geen gebouwen moet fabriceren waarmee je nieuwe units kunt maken. In plaats daarvan koop je (nieuwe) wapens en Mechs tussen de missies door, waar je bovendien bepaalt met hoeveel Mechs je een nieuwe missie begint.
Per missie heb je een beperkt aantal 'Lances' (een Lance is een groep van vier Mechs) en een maximum aan 'Dropweight'. Dat laatste betekent dat jouw Dropship maar een bepaalde hoeveelheid kan vervoeren, hetgeen een aardig strategisch element met zich mee brengt. Neem je veel kleine Mechs mee of juist een paar Big Ones?

STELEN & VERNIETIGEN

In het zogenaamde pre-launch scherm zul je heel wat tijd doorbrengen. Hier besteed je je Resource Points (RP's) aan het inhuren van nieuwe MechWarriors, het kopen van wapens en nieuwe Mechs en het opvijzelen van eventuele damage.
Dat betekent wel wat gehannes en geklik voordat je eindelijk in een missie kunt spelen, maar ja. RP's verdien je onder andere door de hoeveelheid materialen en wapens die je tijdens een missie achterover drukt: je kunt gebouwen en winkels vernietigen en daar materiaal uit stelen. Je kunt ook onderdelen van neergemaaide Mechs meenemen.
Daarnaast krijg je meer RP's naarmate je meer missiegoals volbrengt, waardoor de secundaire objectives ook de moeite waard worden.

DETAIL

Grafisch is MC een fraai staaltje werk. Alle Mechs zijn pre-renderd waardoor ze mooie animaties kennen voor lopen, rennen, ronddraaien, omvallen, weer overeind komen enzovoorts. Maar het is vooral het oog voor detail dat opvalt. De Mechs laten voetsporen achter en kunnen bomen omver knakken. Diezelfde bomen kunnen vlam vatten en het vuur kan verspreiden. Raketten en granaten die je jouw Mechs laat afvuren laten inslagen achter en gaan gepaard met vette explosies. Nog vetter zijn de explosies van de Artillery Strikes, die je af en toe in kan schakelen. Je ziet zelfs het raampje van de kop van een Mech openspringen wanneer je een MechWarrior in noodsituaties laat ejecten.

POWER TIP

Voordat je [illegible] missie start, altijd [illegible] schade aan je Mech[illegible].


Met een fijne raket plet je zo een flat.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	8^{0}

- ▲ Artillery Strikes
- ▲ Veel detail
- ▲ Grote Mechs
- ▼ Activiteiten tussen de missies duren te lang

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133 Mhz, 16 Mb RAM, 110 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quadspeed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: MicroProse
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130



MechCommander is er goed in geslaagd twee genres samen te voegen. Het besturen van de kolossale Mechs vanuit een schuin-van-boven aangezicht werkt verfrissend en het RTS karakter van het spel staat op zichzelf. Als je de besturing eenmaal onder controle hebt, is het een sterk spel dat MechWarrior- en C&C-fans over de hele wereld broederlijk zal verenigen. Amen.


Fraaie explosies.


Omsingeld en uitgeschakeld.


Waar is iedereen toch?


MiniMech en MaxiMech.


Check die lasers!

Als je de naam hoort, denk je aan een psychedelische Japanse RPG met karakters die lijken thuis te horen in een fijn spelletje voor kleuterklasverlaters. Toch zit je dan twee keer fout, want de platformgame komt uit Engeland en vrijwel iedereen kan het spelen.

RARE BEER

Het Engelse softwarehuis Rare is geen vreemde op het gebied van Nintendo-platformers. Ze waren namelijk ook verantwoordelijk voor een complete SNES-revival toen ze Donkey Kong Country uitbrachten. Zelfs wij stonden destijds versteld dat zulke gedetailleerde werelden nog uit een 16-bitter geperst konden worden. Sindsdien heeft Rare geen platformspel meer gemaakt, tenzij je GoldenEye 007 tot dat genre wilt rekenen.
Banjo Kazooie is een platformspel dat op het eerste gezicht veel lijkt op Mario 64, maar het gaat in veel opzichten mijlen verder.

Ten eerste geeft de diepte van de gameplay ook de oudere speler genoeg uitdaging en daarnaast zijn de levels veel complexer en is er meer interaktie met andere figuren. Een gastoptreden in Diddy Kong Racing heeft Banjo waarschijnlijk niet echt veel fans opgeleverd, maar na dit spel zou het best eens kunnen zijn dat deze vrolijke beer een vaste mascotte van Nintendo gaat worden.

SPROOKJE

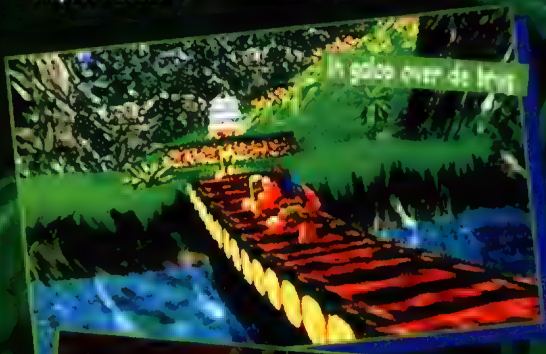
Het verhaal achter Banjo Kazooie heeft veel weg van een ouderwets sprookje. In den beginne zie je namelijk de lelijke heks Gruntilda haar spiegeltje aan de wand vragen wie er de mooiste van het land is.
Eerst zegt de bijziende spiegel laf dat Grunty dat is, maar komt later op zijn woorden terug. Tooty, het zusje van Banjo, is toch wel de schattigste en liefste van de hele wereld.
Daar is Grunty het natuurlijk niet mee eens, maar het zit haar mee. Ze heeft namelijk net een uitvinding getoverd die de schoonheid van mensen kan weghalen en bij iemand anders aan kan brengen.
Ze kidnapt Tooty dus zonder pardon en stopt haar in de machine. Banjo heeft intussen niets in de gaten want hij slaapt lekker uit. Kazooie, een vreemde vogel en Banjo's beste vriend, krijst hard om te proberen de luie beer wakker te krijgen en na een tijdje lukt dat ook. Samen besluiten ze op zoek te gaan naar Gruntilda om Tooty te redden van een lelijk ongeluk.

STERKE PARKIET

Na deze intro kom je in een pre-game training-level terecht waar Bottles, een bijziende mol, je de eerste technieken leert.
Kazooie zit achterop bij Banjo in een rugzak. Beide beesten zijn te bedienen en hebben hun eigen moves. Het is dan ook geen overbodige luxe om al die moves (dat zijn er heel wat) stuk voor stuk te bekijken.
Alle moves worden eerst door Bottles uitgelegd en daarna krijg je een opdracht waarbij je die moves moet gebruiken. Als je zo'n opdracht met succes uitvoert krijg je een extra energiebalkje. Pas als je alle opdrachten hebt uitgevoerd mag je aan het echte spel beginnen.
Later kom je Bottles weer tegen om je speciale moves uit te leggen die je pas in die levels nodig hebt. Een voorbeeld hiervan is een steile helling die Banjo niet op kan lopen. Door zijn gladde poten glijdt hij telkens weer naar beneden. Met een toetsenkombinatie kan je dan Banjo op de rug van Kazooie zetten, want die heeft scherpe poten en kan de helling met gemak bedwingen.
Een beetje raar, een beer op de rug van een parkiet, maar het voegt wel diepte toe aan het spel. Ook handig is dat er 99 eieren in de rugzak van Banjo passen en dat Kazooie die met grote kracht uit zijn mond of kont kan schieten. Auw!

VERZAMELDRIFT

Als je eenmaal door Bottles de mol bent toegelaten tot het domein van de heks Gruntilda, wordt de structuur van de levels duidelijk.
Om toegang te krijgen tot de verschillende levels moet je magische poorten openen met behulp van puzzelstukjes. Alle puzzelstukjes zijn identiek, en werken bij elke poort, maar sommige levelpoorten vereisen meer puzzelstukjes om geopend te worden dan anderen.
Puzzelstukjes krijg je natuurlijk niet zomaar. Soms moet je een vijandelijk karakter verslaan, of soms moet je een vriendje helpen.


In galop over de brug


Mol op een hoop


Ga weg, griezel!

POWER TIP


Ga ook rioolbuizen in. Het stinkt wel maar je komt regelmatig in geheime ruimten.





INTERAKTIEF EITJE

Een mooi voorbeeld van de interaktie die speelt tussen Banjo en Kazooie en de rest van de karakters in het spel, vind je al in het eerste level - Mumbo's Mountain.
Een klein aapje stuitert op en neer en roept dat hij een sinaasappel wil. Een stukje terug was wel een sinaasappelboom, maar daarin zat een grote aap datzelfde oranje fruit naar je hoofd te mikken. Toch is het mogelijk, als je snel bent, om een sinaasappel te bemachtigen. Geef hem aan de kleine aap, en hij verdwijnt blij als een kind uit het zicht, een doorgang achterlatend. Die doorgang brengt je op een platform waar Bottles je een lesje eieren werpen geeft. Kan je leuk oefenen op die grote aap.

MUMBO JUMBO

Volgens een woordvoerder van Rare is de geoefende gamer zeker 40 uur met het spel bezig maar ik was na acht uur pas voorbij Mumbo's Mountain. Wel met alle objecten die je maar kunt verzamelen natuurlijk, maar toch. Ik denk dus dat het wel wat langer duurt voordat je de negen levels van Banjo Kazooie onder de knie hebt, e van uitgaande dat hoe verder je komt des te moeilijker het spel wordt.
Voor zover ik gezien heb zijn de levels prachtig. Er is veel aandacht besteed aan de omgeving die kleurrijk, divers en soms creepy overkomt. Het komt vaak voor dat je een reeks puzzels moet oplossen, waarna er in de verte een deur open knarst. Via een ingewikkelde omweg kan je dan pas die deur bereiken. Soms moet je zelfs eerst in een termiet of een krokodil veranderen om er te kunnen komen (daar heb je dan weer de magiër Mumbo voor nodig, en die verandert je pas in een ander dier bij betaling van een x aantal doodskoppen). Vermoeiend? Ik denk eerder dat de echte N64 platformgamer hier al een tijdje op zat te wachten.

RAPPORT

graphics	9²
geluid	8⁵
originaliteit	8⁶
speelbaarheid	9³

▲ Enorme levels
▲ Veel moves
▲ Snelle gameplay
▼ Beetje Mario 64 [illegible]

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,00 Bfr.ca. 2540
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

POWER TIP

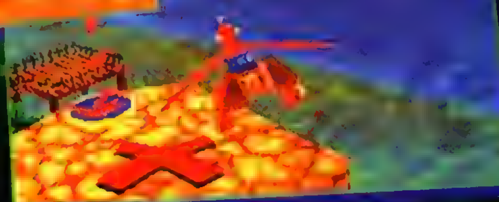
In elk level heeft Grunty vijf wezentjes opgesloten die Jingo's heten; bevrijd ze en je krijgt ook van hen een puzzelstuk.
Er zijn ook poorten die met muzieknoten moeten worden geopend. Je hebt er heel wat nodig, want de eerste muziekpoort die ik tegenkwam vereiste 60 muzieknoten en de tweede 180.
Verder zijn er nog massa's objekten die je moet verzamelen, zoals eieren (om mee te schieten), doodskoppen (om met Mumbo de magiër te rullen voor toverkracht), veren (om mee te vliegen) en extra levens (om... ja, wat denk je nou).



Beklim stijle wanden met Kazooie, hij heeft scherpe klauwen.







Wat is Schiphol veranderd!



Koud, hè?

9¹

Laat je niet misleiden door de kinderlijke graphics van Banjo Kazooie. Achter deze kleurrijke vermomming schuilt een goed platformspel met veel ingewikkelde puzzels, massa's moves en veel vette aktie.
BJØRN

GAME, NET & MATCH!

Echt veel tennisgames voor de PC bestaan er niet. En de games die er zijn, blijken vaak onspeelbaar. Blue Byte beweert met Game, Net and Match een einde aan deze tennismisère gemaakt te hebben...

RAPPORT

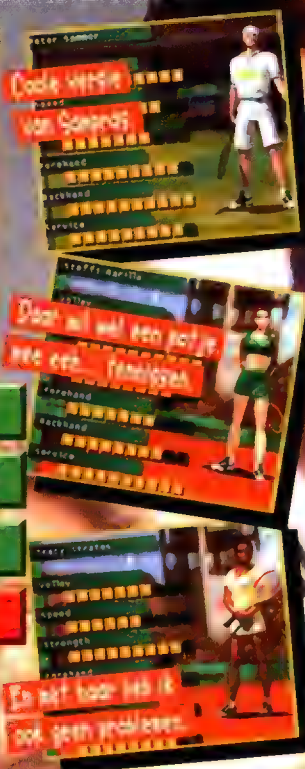
graphics	7⁰
geluid	8⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Eindelijk goede gameplay
- ▲ Lekkere tennis-chicks
- ▲ Internet-competitie
- ▼ Matige graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1400
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

7⁸

Game, Net and Match is naar mijn mening de eerste PC-tennisgame die echt lekker speelt. De graphics vind ik persoonlijk wat minder. Maar ik heb liever goede gameplay en matige graphics, dan fantastische graphics en klote gameplay. De internet-optie van dit spel staat garant voor vele maanden tennisplezier.
J.J.



SEX MET VIOLA HOLT

De gameplay van tennisspellen is vaak problematisch. De bal gaat zo snel dat je als speler nauwelijks de tijd hebt om er op een goede manier op te reageren. In een flits van een seconde moet je een poppetje naar links, rechts, voor of achteren bewegen en tegelijkertijd ook nog een aktie laten uitvoeren.
Als gevolg daarvan word je voortdurend geconfronteerd met mannetjes die in het luchtledige meppen en een achterstand die snel oploopt. En gamen is dan net zo leuk als seks met Viola Holt of een documentaire over Lothar Matthäus. Ik was dan ook iets wat bevreesd toen ik GNM opstartte. Ik zag me al de hele dag geen bal over het net krijgen. En hoe kun je dan een recensie schrijven?

ANTICIPEREN

Het viel echter alleszins mee. Als je het geduld bezit om serieus in de practice mode te oefenen, dan kun je de bal binnen een dag behoorlijk terugslaan. Aan het eind van de week gaf ik de computertegenstanders zelfs goed partij.
Tennissen op de PC is vooral een kwestie van wennen. Je moet weten hoe je de bal het beste tegemoet kunt treden. Ik keek gewoon waar de bal ongeveer zou neerkomen, zette mijn speler op die plek neer en koos vervolgens de gewenst slag (slice, dropshot, harde slag of lob). Als je eerst wacht tot de bal bij je is en dan pas uithaalt, ben je meestal te laat. Anticiperen is bij GNM het toverwoord.

POWER TIP
Ga niet meteen op gras spelen, dit is de snelste ondergrond en dus zullen de ballen veel minder hoog opstuiten.

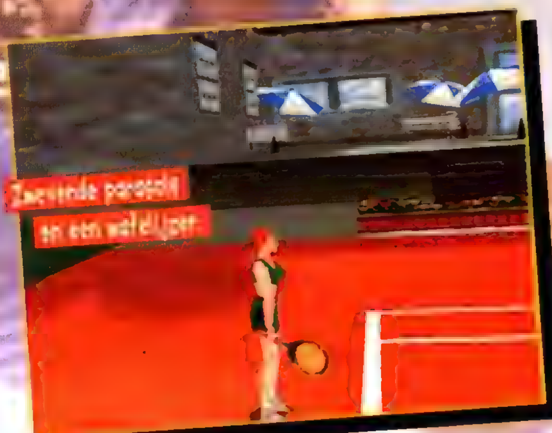


KORTE ROKJES

GNM kent een groot aantal verschillende spelonderdelen. Je kunt in de single en doubles (eventueel samen met een vriend(in)) tegen een groot aantal computerspelers strijden.
Deze spelers en (lekker kort gerokte) speelsters hebben allemaal verschillende kwaliteiten (goede backhand, slechte forehand, harde serve, matige volley, enz.) en dragen namen die bij mij een belletje deden rinkelen. Wat dacht je bijvoorbeeld van Peter Sammer, Bronchita Chimenez en Ben Begazzi.
Voorafgaand aan elke partij kun je bepalen op welk soort ondergrond je gaat spelen. De keuze bestaat uit gras, gravel, hardcourt of indoor.
Als je het tennissen een beetje onder de knie hebt, kun je aan een toernooi (169 stuks!) meedoen of een heel seizoen afwerken.
Je start steeds als beginner. Jouw speler is dan nog van matig niveau en bezit dus ook nauwelijks rankingpunten. Door veel te winnen, groeien de kwaliteiten van jouw speler echter snel en stijgt hij/zij vervolgens op de ranglijst. Een plek bij de top 100 is nodig om aan een van de vier Grand Slam's mee te mogen doen.

UITGEBREIDE NETWERK-OPTIE

GNM heet GNM omdat het spel een uitgebreide interNET-optie bezit. Je kunt bijvoorbeeld in de Multiplayer-mode een toernooi met acht spelers afwerken.
In de Internet-competitie is het helemaal fun. Blue Byte heeft voor GNM een speciale server aangeschaft. Duizenden tennisfans kunnen daardoor 24 uur per dag tegelijk tegen elkaar spelen. Er zijn zelfs speciale lobbies en chat-ruimtes om elkaar te ontmoeten. Als klap op de vuurpijl houdt Blue Byte een ranglijst bij van de beste online-tennisspelers.
Naast het echte tennisseizoen met Pete Sampras, Richard Krajicek en Goran Ivanicevic ontstaat er op internet binnenkort dus ook een virtuele competitie. Misschien wint een Nederlander dan eindelijk weer eens een Grand Slam.





JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98™

Het mooiste motorcross spel op de markt!













NIEUW: DE GAMEBOY CAMERA MET 1001 MOGELIJKHEDEN

Je kijkt je ogen uit met de nieuwe Game Boy Camera. Met deze digitale portable camera maak je zonder filmrolletje de mafste foto's. Klik 'm in je Game Boy of Pocket Game Boy en hij is klaar voor gebruik. Je kunt de foto's opslaan, manipuleren, bewerken, kopiëren en zelfs printen met de speciale printer! Natuurlijk heeft Bart Smit ook zeer scherp geprijsde spellen voor je Game Boy.

Camera. Voor Game Boy. In verschillende kleuren leverbaar.

129,- Bfr 1995







Pocket Game Boy. In verschillende kleuren leverbaar. (zonder camera).

129,- Bfr 2395

Printer. Voor de camera van de Game Boy.

139,- Bfr 2495

Accu Power Pack. Voor 12 uur speelplezier op je Pocket Game Boy.

39,95 Bfr 879

Opbergtas. Voor de Pocket Game Boy. (zonder Game Boy).

~~19.95~~ **9,95** Bfr 219



Mickey's Dangerous Chase Classic.

59,- Bfr 1195

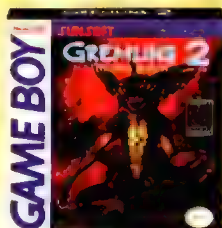
Warioland 2.

79,- Bfr 1495



Donkey Kong Land 3.

79,- Bfr 1495



Gremlins 2.

49,95 Bfr 899



Best of the Best.

49,95 Bfr 899



Mortal Kombat 2.

49,95 Bfr 899



Dead Heat Scramble.

49,95 Bfr 899



Mousetrap Hotel.

49,95 Bfr 899

GAME BOY Nintendo

bart smit



Prijzen geldig t/m 5 september 1998. Meer dan 160 filialen. Bel voor filiaaladressen onze infolijn: 0900-2352278 (0,44 ct p/m.) Tijdens winkelopeningstijden.
Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden.

Elke maand zit er wel een juweeltje tussen de stapel spellen die ik voor de PU test. En dit keer is dat Castrol Honda Superbike. Nog nooit scheurde ik zo snel over een virtueel race-circuit.

300 KM/UUR

In Castrol Honda Superbike draait het allemaal om de 650 cc klasse, de zogenaamde superbikes. Voor de kenners, Wilco Zeelenberg reed vorig jaar in deze klasse met de besten mee. Het Castrol Honda team heeft de 650 cc klasse de afgelopen jaren overheerst. Sinds de oprichting in 1994, eindigde Castrol Honda altijd in de top 3. Coureur John Kocinski pakte zelfs eenmaal de wereldtitel. Aan zo'n superteam kun je dus met een gerust hart een game ophangen.

STRATEN-CIRCUITS

CHS kent in totaal tien circuits. Een aantal van deze banen zijn echte GP-circuits, de overige zogenaamde stratencircuits. Dat houdt in dat je niet op een speciaal voor het racen aangelegde baan rijdt, maar kris-kras door een dorp of stad. Deze stratencircuits zijn een echte aanrader. Langs de baan valt immers veel meer te zien dan bij gewone race-circuits. Zo raas je in CHS onder andere langs Indonesische tempels, door een Grieks havenstadje en langs typisch Engelse kerkjes.
Net als bij al die andere motor race-games kun je in CHS oefenen, trainen of een wedstrijd rijden. Dit is echter de enige vergelijking die een beetje opgaat, want op alle andere fronten laat CHS de rest ver achter zich.
Neem nu het rijden zelf. Dat is dus echter super-de-luxe. Dankzij een sublieme engine is het gevoel van snelheid intens. De omgeving flitst langs je heen. Op lange rechte stukken, waar je het gas helemaal kunt opendraaien, zit je binnen een paar seconden op de topsnelheid van 300 km/uur.
Het gevoel van snelheid wordt verder versterkt door het camerastandpunt, dat pal boven het stuur zit. Je hangt daardoor met je snufferd vlak boven het asfalt. In het andere camarastandpunt zie je coureur en motor. Het oogt spectaculairder, maar het gevoel van snelheid is beduidend minder.
Ondanks de enorme snelheden die in CHS ontwikkeld worden, blijven de graphics griezelig scherp. Met name de Indonesische- en Griekse circuits zijn (met een 3Dfx-kaart) een lust voor het oog. Prachtige tempels, een glinsterende zee, schitterende natuur, noem maar op.
De twee Castrol motors uit CHS zijn prima te besturen. Helaas is het niet mogelijk om met de andere merken te rijden. Dat zag Castrol Honda waarschijnlijk niet zo zitten.

REPLAY

In de fantastische Replay-mode zie je pas echt goed hoe realistisch CHS is. Als een coureur in het echt bijvoorbeeld remt, gaat hij altijd iets omhoog zitten (mede vanwege de G-krachten) en vervolgens in de bocht hangen. Je ziet dit in CHS precies zo gebeuren. En wanneer de coureur het gas na de bocht weer vol open zet, zie je hem opnieuw een klap van de G-krachten krijgen. Door in de Realism-mode 'Lose Rear Wheel' aan te zetten, versterk je het realistische gevoel nog meer. Iets te ver overhellen en je wiel begint als een gek te slippen.

POWER TIP

Als je de indruk hebt dat je minder grip krijgt, moet je de banden snel verwisselen.

Vette gang.

Schijt, hij haalt me aan de binnenkant in.

Lekker in het Griekse zonnetje.

Neus aan neus.

Waanzinnige graphics.

300km per uur.

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	9,0
originaliteit	8,5
speelbaarheid	9,0

- Waanzinnig snel
- Schitterende graphics
- Stratencircuits
- Lekkere besturing

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1400
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interactive Entertainment
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

9,0

De bikes uit Castrol Honda Superbike World Champions mogen zich met recht superbikes noemen. Wat kun je daarmee een enorme bloedgang op de PC ontwikkelen... En ondanks die snelheid blijven de graphics haarscherp. Dit spel is verplichte kost voor alle motorfan. JJ

Castrol Honda Superbike World Champions

Gex 3D

Enter the Gecko

Het is groen, houdt van vliegjes, is verslaafd aan televisie, heeft vier benen, meer humor dan André van Duin en is een meester in de vechtsporten. Inderdaad it's Gex, 'the gecko lizard'.

RAPPORT

graphics	8.8
geluid	8.4
originaliteit	6.5
speelbaarheid	7.5

- ▲ Cartoonachtig
- ▲ Nieuwe soundtrack
- ▲ Grappen
- ▼ Frustrerende camera's

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, Windows 95, 32Mb RAM, Quad speed CD-speler, 3D kaart.
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: Ubi Soft
Tel: 0032-27387414

7.8

Gex is een leuke, humoristische, cartoon-achtige game. Helemaal verantwoord voor de jongste jeugd, alleen schadelijk voor vliegjes.

3DOPSXPC

Gex (de hagedis) loopt al een paar jaartjes mee. Het begon allemaal met een platform-avontuur op de nu niet meer in de handel zijnde 3DO. Een jaar later werd ditzelfde spel uitgegeven voor de PSX, met weinig veranderingen. Dit jaar laat Gex opnieuw zijn gezicht zien en treedt hij binnen in de wereld van 3D games. In eerste instantie gebeurde dat met de release van Gex 3D: Enter the Gecko voor de PSX (een magere 6.9 van Thomas in PU April 98). Deze maand laat ie zich zien op de PC en voor het geval je het verhaal nog niet gehoord hebt, volgt hier een kort overzicht.

KOM NIET AAN MIJN TV!

Het begon allemaal toen Gex er twee jaar tussenuit kneep om uit te rusten en weer op de hoogte te komen van al zijn favoriete TV-shows. Tijdens deze rustperiode raakt Gex compleet verslaafd aan zijn televisie, zelfs zo erg dat hij het apparaat z'n 'soul-mate' noemt.
Op zekere dag krijgt Gex, terwijl hij Kung Fu herhalingen zit te kijken, bezoek van twee duistere types, die hem de verschrikkelijke plannen van Rez (Gex' aartsvijand uit het eerste spel) komen vertellen. Hij besluit maatregelen te treffen en televisieland uit de handen van de duivelse, robotachtige Rez te redden.

WAAR IS DIE REMOTE?

Met alleen een staart als wapen lijkt een gevecht bij voorbaat al verloren, maar dat is bij Gex niet het geval. Hij kan immers heel wat schade aanrichten met een slag van zijn staart en een paar bewegingen die hij uit karate-films geleerd heeft.
Jij (in de rol van Gex), beginnend met maar twee 'channels' (levels), moet een serie missies in elke channel voltooien, wat beloond wordt met een afstandsbediening.
Met het verzamelen van deze afstandsbedieningen krijg je toegang tot andere channels, totdat je ze allemaal hebt verzameld, Rez uitschakelt en televisieland redt van al het kwaad.
Deze channels vragen soms om wat denkwerk, zijn gevuld met vijanden en hebben allemaal een ander thema: tegen ninja's en draken vechten in 'Kung Foo Theater', zombies in 'Scream TV', lachen door de 'looney' wereld van 'Toon TV' en nog veel meer.
Er zijn zelfs een paar geheime levels en bonus levels, die bereikt kunnen worden door het verzamelen van 120 waardeloze items, zoiets als de munten in Mario 64.

EVEN TONGEN

Het leven van Gex is verdeeld in vier simpele voetafdrukken. Bij elke slag of truc van de vijand verlies je er een. Je wint ze terug als je de kleine TV'tjes, die je onderweg ziet, een knal geeft en de vlieg die er uit komt vliegen opeet door even met je tong te slingeren.
Net als bij het standaard lopen, springen en duiken, heb je ook controle over je tong. Met de combinatie van deze vier knoppen kan Gex heel wat capriolen uit halen. Op z'n staart stuiteren voor nog hogere sprongen, karateschoppen voor betere aanvallen, de rand vastgrijpen van moeilijk te bereiken obstakels om zich vervolgens hieraan op te trekken en zelfs het lopen op muren en plafonds. Hier komt de 3D-kant van het spel tot zijn recht.

MOET IK LACHEN?

Op de geluidsafdeling heeft Gex wat meer te bieden dan de gemiddelde midi soundtrack, wat niet weg neemt dat het toch midi blijft. Het is alleen wat meer up to date.
Wat pakkende Drum & Bass breaks en een paar bekende HipHop samples zorgen voor een aangename verandering van de verouderde, kinderachtige muziek waar we zo onderhand wel genoeg van hebben. Zorg er wel voor dat je de muziek niet te hard zet, anders mis je de meer dan honderd grappen die zijn ingesproken door komediant Dana Gould en de Engelse Leslie Philips. Gex 3D is geen hardcore spel met veel bloed; afgezien van een aantal zombies die hier en daar een been verliezen en een paar draken zonder staart, zijn er meer bloemen, paddestoelen en sterren in de wereld van Gex.

Jij kan niet tegen mijn Gecko stijl op!

Ik voel me een beetje groen!

Alleen op de Gex-wereld.

Nee dank je, eet ik niet.

Stop! De ppoorten van de hel!

Het wordt hier aardig heet!

Gex R.I.P.

POWER TIP
Deze is vinden op www.powerweb.nl

TIGER WOODS 99

Je kunt Tiger Woods rustig de Michael Jordan van het golf noemen. Deze jonge superster bracht eindelijk een beetje swing en ballen in het golfen.

Gezien zijn enorme populariteit kon een eigen game niet lang uitblijven.
Een prima golfspelletje moet ik zeggen.
Helaas kun je niet met je muis slaan maar moet je gebruik maken van het overbekende driekwart cirkeltje. De cirkel kent bij TW 99 wel wat meer hulp-funkties dan normaal, zodat het golfen niet helemaal een kans-spel is. Voor de rest slaat, chipt en put deze game heerlijk.
Je kunt in TW 99 op zes verschillende banen aan negen verschillende soorten golfspellen deelnemen.
De opponenten bestaan uit vele gerenommeerde golfpro's, waaronder Tiger natuurlijk. De kans dat je in de moeilijkste mode van hem wint, is echter net zo groot als dat ik Jordan ooit in his face slam.

J.J.



Tiger Woods 99 • PC CD- ROM • Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: EA Sports • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-94055555

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 8,5 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

FORSAKEN 64



De naam Forsaken zal iedereen zolangzamerhand wel bekend in de oren klinken. Want na eerst op de PC en vervolgens op de PSX uitgekomen te zijn, is hij er nu ook voor de N64. Bijna alle drie de versies zijn nagenoeg hetzelfde. Met uitzondering van het ontbreken van de multiplayer mode op de PSX.
Op de N64 is dit geen enkel probleem want het is mogelijk met zijn vieren tegelijk te spelen d.m.v. een viervoudige splitscreen.
Dit komt de speelbaarheid overigens niet echt ten goede, je ziet namelijk bijna niets meer. Voor de rest blijft Forsaken een hartstikke leuke game, waarin je als futuristische premiejager naar hartelust de boel kapot kan knallen. Voor een volledige recensie verwijs ik jullie naar het briljante verslag van Forsaken op de PC in de PU van juni.

RUBEN

Forsaken • Nintendo 64 • Prijs: ƒ 149.95 Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

PHAT AIR
Extreme Snowboarding

Phat Air Extreme Snowboarding • PlayStation • Prijs: [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 5,0 **GELUID:** 4,5 **ORIGINALITEIT:** 5,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Terwijl ik dit schrijf is het hartje zomer (juli hoorde toch bij de zomer?) en buiten regent het en is het bar koud. Met de grootste moeite probeer ik mezelf een goed humeur aan te praten en de hele dag luister ik naar Jamaicaanse muziek en drink ik glaasjes Taxi. Niet bepaald het goede moment om een snowboard-game te gaan spelen. En al helemaal niet Phat Air Extreme Snowboarding, een hele irritante namaak van alle eerder uitgebrachte snowboardgames, maar dan wat lelijker en voorzien van een ultra-vervelende neppe-rap-soundtrack.

Volgens de producenten is Phat Air Snowboarding 'so cool even the really cool boarders will have to step aside', maar wat mij betreft mogen ze deze game begraven in een hele diepe kuil vol hondepoep.

ANDREAS



Comanche Gold

Comanche Gold • PC CD-ROM • Prijs: n.n.b. • Fabrikant: Nova Logic • Distributeur: n.n.b.

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]



Comanche Gold is een erg leuke en goed speelbare helikoptersim. De inhoud is niet echt vernieuwend, maar de uitwerking heb ik bij andere zogenaamde top heli-sims wel eens minder gezien.
Zoals bij elke action flightsim kun je trainen, single missions vliegen of complete campagnes afwerken. De helikopters waren makkelijk te besturen en ook dat heb ik wel eens anders meegemaakt.
De graphics zien er goed uit en op de harde aktie hoef je niet lang te wachten (als je tenminste in juiste richting vliegt).
De briefings voorafgaand aan elke missie zijn uitgebreid en erg duidelijk. Op een handige foto word je bovendien zeer beeldend uitgelegd, waar je naartoe moet vliegen en wat je aan puinpoeier moet schieten.
Mijn eerste missie bracht me overigens naar een legerplaats met een wel hele vreemde naam: Fort Rucker.

J.J.



L.A.P.D. 2100

Simpel gezegd is L.A.P.D. 2100 het best te beschrijven als een combinatie tussen Crusader No Remorse en MechWarrior 2. Crusader omdat je je character vanuit een 'bird-eye view' bedient en MechWarrior omdat je je beweegt in een grote lompe, raketwerpende BattleMech. Waar het om draait in deze game wordt al snel duidelijk: alles neerknallen wat neergeknald kan worden.
De gameplay in L.A.P.D 2100 zit wel snor. De graphics zijn prachtig en het 3D plaatje ziet er echt strak uit.
Je tot de tanden bewapende BattleMech moet elk level weer zijn gehele arsenaal eruit gooien om de alom aanwezige vijand het hoofd te bieden. Per level beschik je steeds over drie soorten wapens, variërend van hittezoekende raketten tot en met het uitdelen van 3000 volt stroomstoten.
Kortom typisch een spel voor alle 'trigger-happy'-freaks.

RUBEN



L.A.P.D. 2100 • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2540 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Panzer 44

Panzer 44 is in feite een simulatie- en strategy-game tegelijk. Je zit als speler in een tank, bestuurt het karretje en vuurt de granaten zelf af.
Tegelijkertijd voer je echter ook het bevel over een complete compagnie, waarbij je met je toetsen bepaalde gevechtspatronen aangeeft.
Om de juiste tactiek te bepalen, zijn er hulpmiddelen als een verrekijker om het slagveld te overzien en uitgebreide landkaarten vol nuttige informatie.
De gameplay loopt soepel maar bij lichtere Pentiums wordt de wachttijd bij het laden van een missie erg lang.
De besturing is uitgebreid. Je kunt geloof ik elke toets op vier verschillende manieren benutten. Wat dat betreft kun je P44 met een flightsim vergelijken.
Door de combinatie van sim en adventure is P44 redelijk complex maar met een beetje oefenen, kun je met dit spel heerlijk knallen en strategische hoogstandjes uithalen.

J.J.





Panzer 44 • PC CD-ROM • Prijs ƒ 7[illegible].95 Bfr.ca. 1375 • Fabrikant: Interactive Magic • Distributeur: Mind Multimedia • Tel: 0317-42227[illegible]

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Last Report • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160 • Fabrikant: Microids • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-239355[illegible]

GRAPHICS: 7,2 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]



Last Report is een soort interactieve thriller waarbij het verloop van de verhaallijn en het lot van de hoofdrolspeler geheel in jouw handen ligt.
In deze compleet op FMV-gebaseerde game kruip je in de huid van Daniël Singer die de daders probeert te vinden van de moord op zijn collega en ex-vriendin.
Tijdens je zoektocht zul je op sluwe wijze diverse lokaties moeten binnendringen, vele items moeten verzamelen, en allerlei capriolen moeten uithalen om uiteindelijk alle stukjes van de grote puzzel in elkaar te laten vallen.
Het vervelende is alleen dat het allemaal in zo'n traag tempo gebeurt dat de spanning vaak ver te zoeken is.
En als je dan ook nog eens bemerkt dat de logica in het plot soms totaal ontbreekt, zul je toch, net als ik, tot de conclusie komen dat Last Report helemaal niet zo'n spannende crimestory is als de makers van de game je beloven.

SKATE

LAST REPORT

Echelon • CD-ROM • Prijs: ƒ [illegible] Bfr.ca. 1200 • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: 0161-[illegible]

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Echelon



Bij elke nieuwe strategy-game denk ik: 'zal het iets anders brengen dan C&C, of heb ik de zoveelste kloon in mijn PC zitten'? Dat was dus ook de vraag bij Echelon.
Ik kon in deze versie van Echelon kiezen tussen knokken in de woestijn, matten op een ijsvlakte en vechten in een groen berggebied. Alledrie de gebieden zien er mooi en gedetailleerd uit. Echt afwijken van andere spellen doen ze echter niet. Ik vond de gebieden ook niet bepaald uitgestrekt. Na een paar minuten kon ik aan de linkerkant al niet meer verder.
Ik vermoed, nee, ik hoop dat dit bij de uiteindelijke versie nog wordt aangepakt.
In elk level zien de tanks er anders uit. Ze beschikken ook niet allemaal over dezelfde bewapening. De een heeft een kanon, de ander twee kanonnen en de derde een raketwerper op zijn dakkie.
Verder staan er verschillende funky gebouwen in het landschap waar zichtbaar in gewerkt wordt.
Natuurlijk kun je hier nieuwe eenheden laten maken.
Echelon speelt prima, ziet er goed uit en kent een grappige en originele interface.
Nieuwigheidjes heb ik verder echter niet kunnen ontdekken. Ik kan daarom niet anders concluderen dan dat het hier wederom om een C&C kloon gaat. Echelon is echter wel een kloon die lekker vlot speelt.

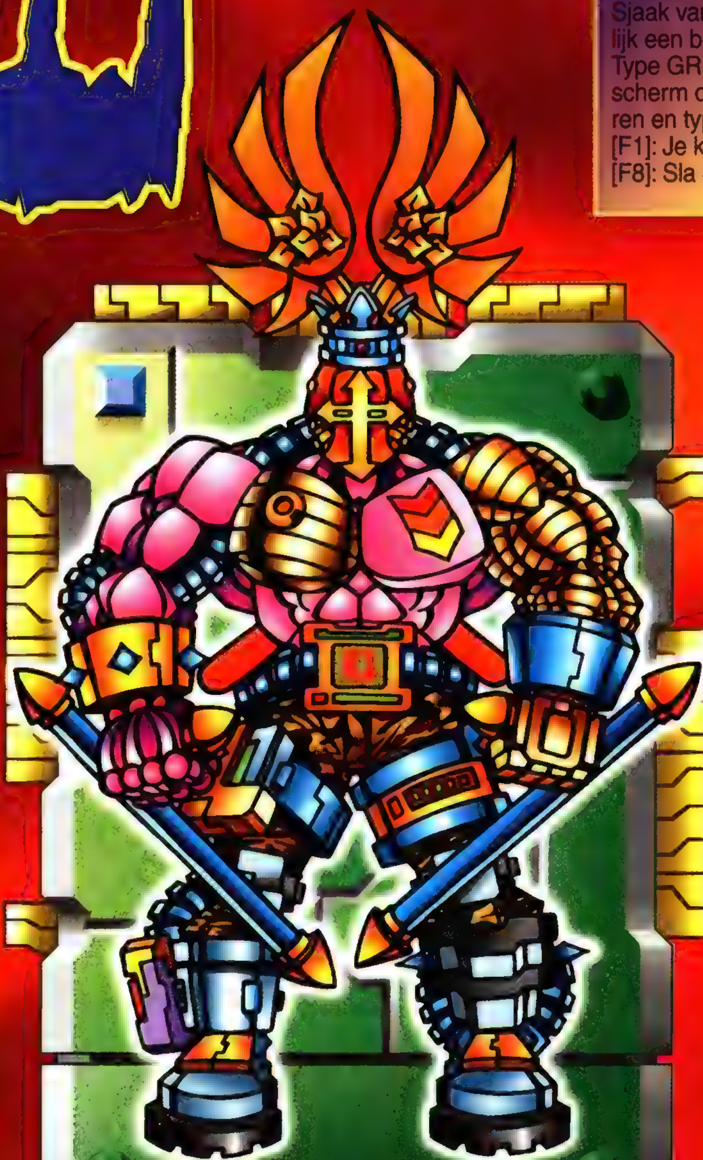
J.J.

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

VIGILANTE
Sjaak van den Berg stuurde ons letterlijk een berg cheats. Dit is er eentje. Type GREEN CRYSTAL in het scorescherm om de Cheat Mode te activeren en typ dan het volgende.
[F1]: Je krijgt extra levens.
[F8]: Sla een level over.





Goh, dat moet ik vaker doen. Om cheats vragen, bedoel ik. De tips en truuks voor Unreal, Forsaken, WorldCup 98 etcetera kwamen met bosjes tegelijk binnen. En aangezien de zomer bijna voorbij is, de dagen korter en donkerder worden, is het weer Big Gaming Time! Want als je bedenkt dat nog dit jaar Daikatana, Sin, Half-Life, Warcraft Adventures, Force Commander en Duke Nukem Forever uit moeten komen, om er maar een paar te noemen, dan wordt het een afronding van 1998 om naar uit te kijken. En vergeet dan niet waar je het eerst cheats over al die vette games leest. Hier in PU. Met dank aan alle lezers! Cheat on!
JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND:06-300535
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

TOTAL DRIVIN

Jeroen rijdt graag totaal.

1) Kies als race Zwitserland level: 1. Wanneer je moet beginnen tik je op R1 het ritme van: 'Do a deer a female deer.' Da's een Engels liedje (uit de Sound Of Music wel te verstaan). Als je het goed doet, krijg je een boodschap dat de race is beëindigd en kun je **alle levels van Zwitserland kiezen!**
2) Twee geheime levels
- In het eerste level van Zwitserland bij de huisjes op de helling ligt achter een huisje een oranje gloeiende bol, rij hier tegenaan en je krijgt een secret level!
- In het derde level van Schotland ligt in het bos ook zo'n bol, rij hier tegenaan en je krijgt nog een secret level!



NEED FOR SPEED 3

De eeuwige behoefte van Paul Derks aan snelheid blijft voortrazen.

Je moet deze cheats invullen bij 'user name'.
ROCKET: Je krijgt 'el niño' De beste kar uit het spel.
AMGMRC: Je krijgt de 'Mercedes CLK-GTR'.
1JAGX: Je krijgt de 'Jaguar Sport XJR-15'.
SPOILT: Je krijgt alle normale auto's en tracks.
PLAYTM: Je krijgt secret baan 'The Room'.
XCAV8: Je krijgt secret baan 'Caverns'.
XCNTRY: Je krijgt secret baan 'AutoCross'.
MNBEAM: Je krijgt secret baan 'Space Race'.
GLDFSH: Je krijgt secret baan 'Scorpio-7'.



GRAN TURISMO

Rory Groot uit Enkhuizen heeft cheats van dit immens populaire spel.
Versla alle 8 banen in de easy mode dan krijg je 4 nieuwe auto's: de Toyota, Subaru, The New Dodge, and TVR.
Versla alle 8 banen in de normal mode en dan krijg je een eindfilm.
Versla alle banen in de GT League dan krijg je de HIFI mode met beter geluid en beeld.



FORSAKEN

Arthur van Schie komt met de volgende tips.
In het menu-scherm type je 'bubbles' om de cheat mode te activeren.
Voor de **god mode**: 'iamzeus'
Om elk level te spelen: 'thefullmonty'



SETTLERS 2

Settlers 3 komt eraan, maar voorlopig settelt Frank Steffens uit Zwolle zich nog met deel 2.
Als je in het spel bent druk dan alt F7 tegelijk in en hou ze ingedrukt en tik dan THUNDER. Als je nu weer op F7 drukt, krijg je **de hele kaart** en met F6 **werken de mannen veel sneller**.



MICROMACHINES V3

Mark van Giessel vindt klein ook fijn.
- Om met voorwerpen uit de race te rijden, moet je intikken omlaag, omlaag, omhoog, rechts, rechts, links, links.
- Om je voertuigen uit de level te laten verdwijnen, moet je intikken: ▲, ■, ●, X.
- Om een ronde over te slaan moet je select en X intikken, dit is leuk als je met een vriend aan het racen bent.



UNREAL

TIP VAN DE MAAND

Ja, d'r kan er maar een de eerste zijn. En Mark was de eerste met deze Unreal codes. Mark veel plezier met je spel naar keuze.
Typ eerst ~ om de cheats te activeren. Dan intypen en op ENTER drukken. Werkt dit niet, druk dan tweemaal ESC in.
ALLAMMO: Geeft je 999 ammo voor al je wapens.
BEHINDVIEW 1: Je speelt in Tomb Raider style view (derde persoon).
BEHINDVIEW 0: Je speelt weer in de normale mode (eerste persoon).
FLY: Laat je vliegen.
FLUSH: Als je last hebt van rare graphics, typ dit in om beeld te herstellen.
GHOST: Je kunt door muren heen lopen.
INVISIBLE: Je bent onzichtbaar.
GOD: God Mode on/off.
OPEN (MAPNAME): Transporteert je naar iedere map, bijvoorbeeld OPEN DIG.
SUMMON (item/monster/ wapen): Laat een monster, wapen, item verschijnen.
Bijvoorbeeld: SUMMON EIGHTBALL, SUMMON FLAKCANNON, SUMMON NALI enz.
Nb. OPEN kan dus met iedere map en SUMMON kan dus met ieder wapen, item en monster dat je in het spel tegenkomt.



PC

ARMY MEN

Jons Slemmer geeft acht!
Druk op ESC en typ dan deze codes in:
Kahuna: Je krijgt explosieven, 'omniscient view' en onsterfelijkheid
Invulnerable: Onsterfelijke Sarge
Plethora: Alle ammunitie
Occultation: Onzichtbaar
Aeroballistics: Luchtondersteuning
Paralysis: Stilstaande vijanden
Telekinetic: Teleport
Triumph: Win scenario
Succumb: Verlies scenario
Omnisicient: Alles zien
Pyromancer: Rechter knop explosie

PC



PC

Black Dahlia

deel 1

Een complete walkthrough in delen van het coolste adventure van dit moment. Micha van Dijk krijgt hiervoor de *eervolle gouden Eeuwig Leven vermelding* (ja, sorry, ik mag maar één tip van de maand per keer weggeven).

KANTOOR

Je avontuur begint in je kantoor. Naast de deur vind je de schakelaar voor het licht. Nadat je het licht hebt aangedaan, kijk je omhoog. Door de glazen kap van de lamp aan het plafond zie je een vage schemering (net alsof er iets in de lamp verborgen zit). Je onderwerpt de lamp aan een nauwkeurig onderzoek en je vindt een zakje met wat merkwaardige voorwerpen erin. Er zit een steen in de vorm van een diamant in en een soort puzzelstukjes die zo te zien onderdeel uitmaken van de diamant. Omdat je hier niets van begrijpt, steek je het allemaal maar gewoon bij je. Ook blijkt er nog een manuscript in te zitten met allerlei vreemde tekens erop.
Na deze ontdekking loop je naar je buro. Je opent de middelste lade van het bureau en ontdekt daar een krantenknipsel. Na dit te hebben gelezen, lees je ook nog het rapport over Hitler's leger. Daarna open je de rechter lade van het buro. Lees de notitie waaruit blijkt dat je het buro nog moet opruimen en dat je ene Professor Strauss nog moet bellen. Nadat je die notitie gelezen hebt, schuif je hem omhoog. Daar blijkt je schietijzer te zijn verborgen! Pak de revolver en onderzoek hem aandachtig. Bij nader onderzoek blijkt dat je de kolf van de revolver open kunt schuiven. Neem de sleutel eruit en loop daarna richting de deur. Als je bij de deur staat, kijk je naar rechts en zie je een wandmeubel met aan de linkerkant een afgesloten kastje. Kijk naar het slot en gebruik de sleutel die je zojuist in de kolf van de revolver hebt gevonden en open zo de kast. In de geopende kast vind je een notitie van Professor Strauss en van Sullivan. In die laatste notitie kun je lezen hoe een telefoonnummer kan worden gedecodeerd. Loop verder naar je bureau. Rechts van je buro bevindt zich een archiefkast. Lees de brochure die daarop ligt, zodat je in ieder geval weet wat er van je verwacht wordt. Verlaat het bureau en ga naar je chef Sullivan.

DE CHEF

Hoor je baas over alles uit. Als hij je vraagt wat je over een pamflet denkt, vertel je hem dat je dat ziet als fascistische propaganda. Daarna hoor je hem nog verder uit totdat hij niets meer te vertellen heeft. Aangezien je baas je vertelt heeft over een klacht van Hank Finster, ga je als eerste bij hem op bezoek. Hoor hem over alles en iedereen uit. Als hij je niets meer te vertellen heeft, bestudeer je het familiewapen aan de wand achter zijn rug. Daarna verlaat je het pand en ga je naar Detective Merylo.
Eerst informeer je bij hem of hij al iets verder is gekomen met zijn onderzoek naar de Torso-moordenaar. Daarna vraag je hem of de FBI hem misschien behulpzaam is. Informeer daarna bij hem over de klacht van Finster. Werp vervolgens een blik op zijn bureau. Helemaal links vind je een boek met foto's van criminelen. Sla dit open en neem het velletje papier van Finster eruit. Blader de map door totdat je de foto van Louis Fischer tegenkomt. Onthoud zijn bijnamen (alias)!

DE BAR

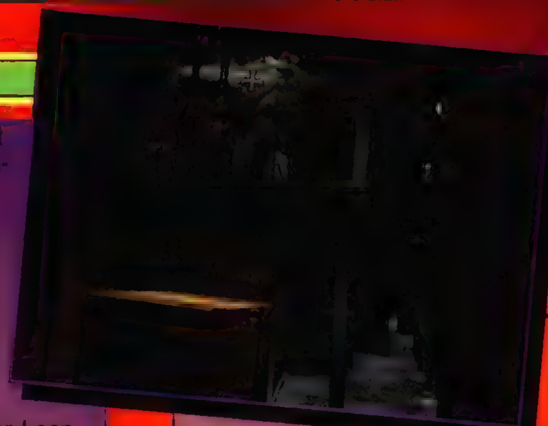
Ga naar McGinty's Bar. Loop naar de barkeeper en informeer bij hem over de exploegbaas (foreman) van Finster. Die weet natuurlijk van niets. Loop door naar links richting uitgang. Links van de uitgang zie je een opmerkelijk figuur zitten. Loop naar hem toe en vraag hem zijn naam. Het blijkt Dick Winlow te zijn, lid van de FBI. Hij houdt er de wacht in de hoop iets over de Torso-moordenaar te weten te komen. Naast wat tips van algemene aard heeft hij een interessant nieuwtje voor je. Er blijkt een zwarte lijst te bestaan met daarop de namen van personen die er fascistische sympathieën op na houden. Je verlaat de bar en gaat naar Sullivan's kantoor.

SULLIVAN'S KANTOOR

Spreek Sullivan aan en vraag hem of hij iets weet over die zwarte lijst. Na enige aarzeling overhandigt hij je deze lijst. Na bestudering blijkt daar ook ene professor Strauss op voor te komen. Ga naar je eigen kantoor en bel die Strauss (267404) op het Museum of Natural History. Die blijkt momenteel helaas niet aanwezig te zijn. Er wordt beloofd dat je later terug zult worden gebeld.

MUSEUM

Ga nogmaals naar McGinty's bar om te zien of die ploegbaas er inmiddels is. Finster heeft je immers verteld dat die vent wel van een slokje houdt. Na wederom bot te hebben gevangen, ga je terug naar je eigen kantoor. Het blijkt dat de dochter van professor Strauss heeft teruggebeld. Op naar het museum dus...
Bij aankomst in het museum



spreek je Helen, de dochter van Strauss, aan. Informeer bij haar over haar vader en vervolgens over haar vakgebied (field of expertise). Geef haar daarna het zakje met die vreemde voorwerpen die je uit de lamp in je kantoor hebt gehaald. Ze is ervan overtuigd dat de tekens op een soort geheimschrift lijken. Ook valt het haar op dat de tekens op de vlakjes hetzelfde zijn als op het stuk perkament. Ze heeft echter meer tijd nodig om een en ander verder te onderzoeken. Dus houdt ze de spullen voor nader onderzoek bij zich.

TELEFONEREN

Voor de afwisseling ga je nogmaals in McGinty's kroeg op zoek naar de ploegbaas. Links achterin de bar zie je nu een man zitten die je daar nog niet eerder hebt gezien. Spreek de man (Hansen) aan en vraag hem naar de ploegbaas. Hij vertelt je het merkwaardige verhaal over ene Louie. Omdat het allemaal wel erg merkwaardig is, belooft hij je om nog eens bij vrienden en bekenden te informeren naar die Louie.
Loop naar rechts. Aan de wand zie je een telefoon hangen. Loop daar naar toe en bestudeer de muur waaraan de telefoon bevestigd is. Zie daar, rechts boven de telefoon zie je het telefoonnummer van ene Lou Fielding. Met als telefoonnummer CMR 259. Vrij vertaald betekent dit nummer 267 259.
Draai dit nummer. Als er gevraagd wordt wie je wenst te spreken, voer je de naam Lou Fielding in. Daar heeft men echter nog nooit van gehoord...



FAM[illegible]

Ga terug naar het museum. Geef de Finster Stationary aan Helen. Geef haar daarna de Case File. Helen overhandigt je nu een boek met allemaal verschillende familiewapens erin. Bestudeer vooral de volgende drie wapens aandachtig: *Sergeant at Arms* (het wapen van Finster) *Scribe, Knights of the Trinity* en *Herald of the Order of the Trinity*. Deze laatste twee vind je op de laatste pagina van het boek. Deze drie familie-wapens heb je straks nodig om een glas-in-lood raam in elkaar te kunnen zetten.

Ga weer terug naar McGinty's en vraag Hansen of hij al wat wijzer geworden is. Dat blijkt dus niet het geval te zijn. Pas als je wegloopt, bedenkt Hansen zich dat Louie zich ook wel eens Herald liet noemen. Verlaat de pub en ga weer naar het museum. Spreek die knappe roodharige nogmaals aan en vraag over Pagan Knight's Crest. Vraag haar daarna over het glas-in-lood raam waar haar vader mee bezig is. Na enige aarzeling laat ze je het nog in stukken liggende glas-in-loodraam zien. Bestudeer de stukken glas op tafel. Je kunt het raam afmaken door de juiste stukken op de juiste plaats te leggen. Het geheel moet een combinatie vormen van de drie familie-wapens die je eerder in het boek hebt gezien. Aangezien dit een uiterst nauwkeurig en tijdrovend werk is, elk stukje moet echt tot op de nanometer goed liggen, kun je misschien toch beter deze cheat gebruiken: leadhead.

En zie, het klusje is geklaard! Daarna laat je het raam voor wat het is en gebruik je de burolamp die aan die tafel gemonteerd is. Het blijkt een infrarode lamp te zijn. Nadat je de lamp over het glas-in-lood raam laat schijnen, ontdek je vier namen, te weten: Landulf, Finsterlau, Muhlhaven en Fischterwald.

RAVEN ROOM

Ga terug naar McGinty's (ja, alweer!) en maak nogmaals gebruik van de telefoon. Draai wederom nummer 267259. Er wordt je weer gevraagd wie je spreken wilt. Voer dit keer de naam Louie Fischterwald in. Dit blijkt een bekendere persoon te zijn. Alleen is hij momenteel niet aanwezig. Er word je echter wel medegedeeld dat hij te vinden is in de Raven Room. Op naar de Raven Room dus...

In de Raven Room zie je in de centrale hal de deur naar de Officers Entrance. Naast die deur zie je een intercom. Druk op de rechter knop. Nadat je vriendelijk te woord bent gestaan, zeg je dat Finster je gestuurd heeft. Je krijgt hierop de boodschap dat Louie er niet is, maar in de Mission te vinden is.

In de hal zie je verder een tafel tegen de muur staan. Bestudeer het gastenboek dat daarop ligt. Je komt dan in ieder geval aan de weet dat Joseph Muhlhaven de secretaris van die club is. Kijk daarna onder de tafel. Daar blijkt een bidprentje onder te liggen. Nadat je die hebt opgeraapt, doe je er goed aan de achterkant ervan te bekijken!

SINT BARTHOLOMEW'S MISSION

Ga naar de Sint Bartholomew's Mission. Informeer bij de malle dikkerd achter de balie (Ernie) over Louie. Vol trots laat hij je een foto zien, die hij meteen weer onder de balie opbergt.

Ga daarna terug naar het Museum. Vraag aan Helen of ze al iets wijzer geworden is over de runes. Daarna ga je weer terug naar de Raven Room. Nu blijkt Louie wel aanwezig te zijn. Spreek hem aan over de uitnodiging.

Die is duidelijk niet op zijn mondje gevallen! Onverrichter zaken keer je terug naar de St. Bartholomew's Mission.

Vraag Ernie wat hij doet en vraag of hij het er erg druk mee heeft. Daarna haal je een truuk uit om hem tijdelijk van het toneel te laten verdwijnen (trick Ernie into leaving). Zodra Ernie naar achteren verdwenen is, loop je achter de balie. Kijk naar beneden. Je ziet daar een zwarte koffer liggen. Open die. Eerst sleep je alle losse prullen naar rechts. Let erop dat je pas iets kunt verplaatsen als dat helemaal open en bloot ligt. Als je alle prullaria naar rechts hebt verplaatst, kun je het linker dossier naar links verschuiven. Als je dat hebt gedaan, schuif je alle prullaria weer naar links, totdat je de foto van Ernie kunt pakken. Nadat je dat gedaan hebt schuif je alles weer terug.

LOUIE'S HOOFD



Met de foto op zak ga je naar detective Merylo's office. Laat hem Ernie's foto zien. Ga daarna naar de Raven Room. Laat Ernie's foto aan Louie zien. Die zingt nu wel een toontje lager! Sterker nog, hij is doodsbang. Hij stelt je voor om hem ergens anders op een veiligere plek te treffen voor een uitvoerig gesprek. Na enig aarzelen stem je daar mee in.

Op de plek van de afspraak aangekomen, word je meteen onder vuur genomen. Loop naar rechts. Op een kist zie je een paar flessen liggen. Pak een van die flessen op voor de welbekende afleidingsmanoeuvre. Zodra de schutter boven verschijnt, schiet je hem neer. Fouilleer het lijk en je vindt een luciferdoosje met de naam Muhlhaven erin. Op het moment dat je het strijdtoneel wilt verlaten, komt er een jonge man de trap op met een kartonnen doos die blijkbaar aan jou gericht is. Op de vraag wat er dan wel inzit, moet hij het antwoord schuldig blijven. Nadat je de doos hebt geopend, blijkt daar iets van een oude bekende in te zitten. Juist..., het hoofd van Louie!

Na die nachtmerrie zit je heerlijk achter je bureau te pitten als Merylow binnen komt stormen. Vraag hem of hij iets weet over de schutter in het pakhuis. Vertel hem daarna wat je weet. Bestudeer de krant die Merylow op je buro heeft gesmeten. Kijk naar de foto en daarna naar het artikel rechts daarvan. In dat artikel, waarin iemand beweert aan de torso-killer te zijn ontkomen, wordt ook een beschrijving van de wandelstok gegeven!

Hallo, bennudaarnog? Ja, ja spanning en sensatie. Volgende keer gaan we verder.



TEKKEN 3 deel 3

PLAY STATION

Het laatste deel van het drieluik 'Tikken met Tekken'. Zie voor de betekenis van de afkortingen het juninummer van Power Unlimited.

KUMA/PANDA

d+rk: Dancing Bear Taunt
lp+lk+rk: Bear Moonwalk Taunt
lp+lk: Rabid Bear
rp+rk: Bear Hug
f,f+lp+rk: Stone Head
f,df,d,db,b,f+lp+rp: Circus Roll
(ss right) lp+lk: Big Bear Drop
(ss left) lp+lk: Pounding Rag Doll Toss
(from behind) lp+lk: Biting Rag Doll Toss
lp,lp,lp: Bear Hammer
F+lp~lp~lp: Treble Clef Cannon
f,f+lp+rp: Cross Cut Saw
lp+rp,lp+rp: Double Hammer Strike
(WS)lp+rp,lp+rp: Reverse Double Hammer Strike
(while down)D+lp+rp: Springing Hammer
D,df+lp,rp,lp,rp: Windmill Punches
D,df+lp,rp,lp,lp: Windmill Punches -> Bear Slash
rp,lp,rp: Double Elbow -> Uppercut (NJ)
(WS)lp,rp: Uppercut -> Claw Strike
b,db,d,df+rp: Megaton Punch
f,f+rp: Demon Godfist
df+lp,rp,lp,rp: Uppercut Rush
df+rp,lp,rp,f+lp: Uppercut Rush -> High Attack
df+rp,lp,rp,df+lp: Uppercut Rush -> Mid Attack
df+rp,lp,rp,d+lp: Uppercut Rush -> Low Attack
D,df+rp,f+lp: Uppercut -> High Attack
D,df+rp,df+lp: Uppercut -> Mid Attack
D,df+rp,d+lp: Uppercut -> Low Attack
D,lp,lp,lp,rp,f+lp: Low Bear Hammer Rush -> High Attack
D,lp,lp,lp,rp,df+lp: Low Bear Hammer Rush -> Mid Attack
D,lp,lp,lp,rp,d+lp: Low Bear Hammer Rush -> Low Attack
uf+lk+rk: Pancake Press
F: Roll Forward
D: Roll Backward
lp,rp,lp,rp: Sitting Claw Attack
lk+rk: Sit Down
F: Roll Forward
D: Roll Backward
lp,rp,lp,rp: Sitting Claw Attack
f,f,f+lk: Lunging Side Kick
b,f+rp+lk: Salmon Hunter
b,b+rp+lk+rk: Bear Fart
B+lp+rp: Claw Slash
B+lp+rp,f,360degClkwse: Rolling Bear

FOREST LAW

lp+lk: Quick Punch -> Dragon Toss
rp+rk: Leg Grab Takedown
f+rp+lk: Dragon Dive
df+lp+rp: Chastisement Punch
lp,rp,lp+rp: Bulldog
f,f+lk+rk: Dragon Knee
(ss right) lp+lk: Crotch Punch
(ss left) lp+lk: Headlock -> Kick
(from behind) lp+lk: Throat Punch
b+lp+rp: Punch Counter
lp: Dragon Fist Strike
rp: Turning Backfist
b+lp+lk: High/Mid Combo Break
b+rp+rk: High/Mid Combo Break
lp,rp: One-Two Punches
b+rp: Dragon Elbow Stab
F+rp~lp: One Inch Power Punch
lp,lp,lp,lp: Dragon Lightning Jabs
F+rp,rp,rp: Rave War Combo
rp,rp: Double Knuckle
(WC)lk: Dragon Low Kick
df+lk: Step-In Kick
lk,lk,lk: Triple High Kick Combo
lk,lk,f+lk: Double High Kick -> Middle Stab Combo
rk,lk,rk: Shaolin Spin Kick
D,df,d,df+lk: Dragon Slide
lk+rk,lk: Double Flipkick Combo
d+lk+rk: Backflip Rush
db+rk: Dragon Tail
b+rp,lk,rk: Junkyard Combo
db+lp+rp: Charging Power Punch (!)
u,u: Cancel
db+rp,rk,rk: Acrobat Combo
ss+lk+rk: Bicycle Kick
D,u+rk: Catapult Kick
D,u,n,rk: Punt Kick
db+rp,rk: Low Elbow -> Reverse Flip Kick (NJ)
d+rp,lk: Low Punch -> Flip Kick (NJ)
d+lk,lk,rk: Dragon Low Kick -> Left Kick -> Flip Kick (NJ)
d+rk,lk: Low Twist Kick -> Flip Kick (NJ)
D+lk,rk: Low Sweep -> Flip Kick (NJ)
rk,u+lk: Roundhouse -> Flip Kick (NJ)
b+lp,rp,lp: Triple Fist Strike Combo (NJ)

LEI WULONG

lp+lk: Flying Sky Kick
rp+rk: Neck Wringer
f,f+lp+rp: Trip
uf+lp+rp: Trip & Elbow
(ss right) lp+lk: Crescent Punishment
(ss left) lp+lk: Side Throw
(from behind) lp+lk: Alley-Oop Back Punch
db+lp+lk: Low Combo Break
db+rp+rk: Low Combo Break
b+lp+rp: Headbutt
f,n,rk: Spinning Forward Kick
f,n,lk: Spinning Rush Kick
rk: High Roundhouse
d+rk: Foot Sweep
uf+rk: Hopping Kick (NJ)
db+rk,rk: Rave Spin
db+rk~D: Rave Sweep -> Snake Stance
uf+rp: Elbow Drop (hits floored opponent) -> Play Dead
lp+rp~B: Turning Punch -> Back Turned Position
lp+rp: Turning Punches -> Back Turned Position
lp+rp~lp+rp: Turning Punches -> Uppercut
rk~rk,lk,lk: Rolling Kicks -> Face Down Position
f,n,rp,lp,rp,lp: Guard Melting Punches
f,n,lp: Rush Punch
~D: Snake Stance
f,n,lp,rp: Two Rush Punches
~D: Dragon Stance
f,n,lp,rp,lp: Three Rush Punches
~D: Panther Stance
f,n,lp,rp,lp,rp: Rush Punch Combo
~D: Tiger Stance
f,n,lp,rp,lp,rp,rk: 4x Punches, Mid Kick
f,n,lp,rp,lp,rp,lk: 4x Punches, Low Kick
~D: Crane Stance
f+rk,lp,rp,lk: Crescent Kick -> 2x Punches -> Low Kick
f+rk,lp,rp,rk: Crescent Kick -> 2x Punches -> Mid Kick
f+rk,lp,rp,lp,lk: Crescent Kick -> 3x Punches -> Low Kick
f+rk,lp,rp,lp,rk: Crescent Kick -> 3x Punches -> Mid Kick
db+rk,(WS)rk,rk,rk,lk,lk: Six-Legged Fury
b+lk+rk: Back Turned Position
lp: High Backfist -> Back Turned Position
d+lp: Low Backfist -> Back Turned Position
rp: Backwards Uppercut (NJ)
d+rk,rk: Rave Spin
rk: Backwards Mid Kick
lk+rk,lk+rk,lk+rk: Triple Backflip
d+lp+rp: Slide Position
rk,lk: Slide
lk: Rising Low-Kick
rk: Rising Low-Kick
lp: Roll to Play Dead Position
d+lk+rk: Play Dead Position
lk+rk: Kangaroo Thrust (NJ)
lk: Sweep
lk~rk: Rave Spin
rk: Rising Mid Kick
d+lp: Roll to Slide Position
rk~lk: Low Cartwheel -> Face Down Position
rk~lk: Low Cartwheel -> Face Down Position
lk~rk: Sweep -> Play Dead Position



lk~rk,rk: Rave Spin
lk: Rising Low Kick
rk: Rising Mid Kick
f+lk+rk: Drunken Stance (Reversal on counter)
f+rp+lk: Snake Stance
b+lp+rk: Phoenix Stance
-Phoenix Stance-
rk: Crescent Smash (!)
lk,lk,lk,lk: Hawk's Claw Kicks
-Drunken Stance-
lp: Drunken Punch
lk+rk: Double Back-Kick -> Face Down Position
-Snake Stance-
lp,lp,lp,lp,lp: Hopping Punches
rp,rp,rp: Three Punch Combo
lp,lp,lp,lp,lp,F: Hopping Punches -> Snake Stance
rp~F: Snake Jab -> Dragon Stance
rp,rp~F: Double Snake Jab -> Dragon Stance
rp,rp,rp~F: Triple Snake Jab -> Panther Stance
rk: Hopping Kick -> Snake Stance
lk: Cannon Kick -> Face Down Position
lp+lk: Dragon Stance -> Neck Shake Throw
u: Dragon Stance
d: Panther Stance
-Dragon Stance-
rp: Double Arm Strike (NJ)
rp~F: Double Arm Strike -> Tiger Stance
rk: Spinning Forward Kick
lp: Neck Shake Throw
lp+rp: Drink -> Drunken Stance
lk: High Crescent Kick
lk: Low Sweep
rk,lp,rp,lk,rk: Rushing Dragon Combo
rk,lp,rp,lk,d+rk: Rushing Dragon Combo
rp+rk: Throw
rp,d~d: Double Arm Strike -> Tiger Stance
u: Tiger Stance
d: Snake Stance
-Tiger Stance-
lp: Overhead Swipe
lk: Spinning Rush Kick
rp: Overhead Swipe
rk: Fast Sweep
u: Snake Stance
d: Dragon Stance
-Panther Stance-
lp: Two-Handed Low Punch
lp,rp: Double Low Punch Combo
rp,lp,rp: Guard Melting Punches
lk: Low Sweep
B+lk: Low Sweep -> Phoenix Stance
rp: Uppercut (NJ)
rk: Right Kick - same as F+rk from normal stance
rk,lp,rp,lk: Lunging Panther Combo





rk,lp,rp,rk: Lunging Panther Combo
lk,rp,lp,rp,lk: Stalking Panther Combo
lk,rp,lp,rp,rk: Stalking Panther Combo
u: Snake Stance
d: Crane Stance
-Crane Stance-
rp: Backfist -> Back Turned Position
lp: Rush Punch (Back Turned Postition on Block)
rk: Hop Forward -> Low Kick
lk: Hop Forward -> Mid Kick
lk,rk,rp,lk: 4 Hit Combo (NJ)
d: Snake Stance
u: Panther Stance

NINA WILLIAMS/ ANNA WILLIAMS

rp+rk: Lifting Toss
rp,lp,lp+rp: Falling Elbow
rp,lp,lk: Arm Lock
lp+lk: Throw
df,df+lp: Embracing Elbow Strike
uf+lp+rp: Overhead Neck Throw
d,df,f,lp+rp: Chin Bash
lk,rk,lk,lp+rp: Neck Cutter -> Arm Bar
lp,lk,rp,lp: Standing Reverse Arm Lock
lk,lp,rk,lp+rp,lp+rp: Rear Gate-latch Falconwing Squeeze
rp,lp,lk,rk,lp+rp: Falling Reverse Arm Lock
rp,lk,rk,rp,rp: Knee Bash -> Neck Snap
lp,rp,rk,lk,lp+rp+lk: Octopus Special
lp,lk+rk,lp,rp,lp+rp: Falling Neck Snap
d,df,f,lk+rk: Crab Claw
lk+rk,lk,rk,lp+rp: Rolling Arm Bar
lk+rk,rk,rp,lp+rp: Achilles Tendon Lock
lk,lp,rk,rp+rk: Knee Cross Lock
lp,lk,rp+rk,lk+rk,lp+rp: Rolling Achilles Tendon Lock
d,db,b+lp+rk: Shin Smash



Eindelijk een blad dat niet moeilijk doet over computers

Met Computer Idee haalt u veel meer uit uw PC. Computer Idee, het nieuwe, tweewekelijkse computerblad, staat boordevol inspirerende ideeën, nieuws en achtergrondverhalen over computers en nieuwe media. Geschreven in gewone mensentaal. Computer Idee test hard- en software en geeft onafhankelijke koopadviezen. In Computer Idee vindt u workshops, cursussen en speciale lezersaanbiedingen. Alle reden dus om een abonnement te nemen. Wanneer u nu reageert krijgt u Computer Idee een halfjaar (13 nummers) voor maar ƒ 26,-. Bel: 023 - 517 36 03.



Computer Idee. Duidelijk voor iedereen.

NIGHTMARE CREATURES

Van deze cheats van krijg je zeker geen nachtmerries.
In het password scherm druk: links, omhoog, ▲, omlaag, ●, ▲, ■, omlaag. Als het gelukt is, kun je nu elk level selecteren, krijg je oneindige continues en je kunt zelfs als een van de monsters spelen.
Passwords:

ALS IGNATIUS

Level 2: ▲, ●, ▲, links, ▲, ■, X, ■
Level 3: ▲, X, ●, ▲, ▲, omlaag, ■, omhoog
Level 4: ▲, ■, ▲, links, ▲, omlaag, omhoog, ■
Level 5: ▲, omhoog, ▲, omhoog, ▲, omlaag, omlaag, X
Level 6: ▲, omlaag, ▲, X, ▲, omlaag, links, ●
Level 7: ▲. links, ▲, X, ▲, links, ▲, ●
Level 8: ▲, rechts, ▲, X, ▲, ▲, ●, ●
Level 9: ●, ▲, ▲, X, ●, ●, ■, X
Level 10: ●, ●, ▲, rechts, ▲, omhoog, omlaag, omlaag
Level 11: ●, X, ▲, rechts, ▲, omlaag, links, omlaag
Level 12: ●, ■, ▲, ■, ▲, omhoog, ▲, ■
Level 13: ●, omhoog, ▲, ■, ▲, omlaag, ●, ■
Level 14: ●, omlaag, ▲, rechts, ▲, ●, X, omlaag
Level 15: ●, links, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■
Level 16: ●, rechts, ▲, ■, ▲, ●, omhoog, ■
Level 17: X, ▲, X, ■, ▲, ■, omlaag, omhoog
Level 18: X, ●, X, ■, ▲, omhoog, links, omhoog
Level 19: X, X, X, ■, ●, omlaag, ●, omlaag
Level 20: X, ■, X, ■, ●, links, X, omlaag

ALS NADIA

Level 2: omhoog, ●, ▲, links, ▲, ■, X, ■
Level 3: omhoog, X, ▲, omhoog, ▲, ■, ■, X
Level 4: omhoog, ■, ▲, omhoog, ▲, omhoog, omhoog
Level 5: omhoog, omhoog, ▲, omhoog, ▲, omlaag, omlaag, X
Level 6: omhoog, omlaag, ▲, omhoog, ▲, links, links, X
Level 7: omhoog, links, ▲, omhoog, ▲, ▲, ▲, X
Level 8: omhoog, rechts, ▲, X, ▲, ▲,●, ●
Level 9: omlaag, ▲, X, X, ●, X, ■, ■
Level 10: omlaag, ●, X, ■, ▲, ■, omlaag, omhoog
Level 11: omlaag, X, X, ■, ▲, omhoog, links, omhoog
Level 12: omlaag, ■, X, ■, ▲, links, ●, omhoog
Level 13: omlaag, omhoog, X, ■, ▲, links, ●, omhoog
Level 14: omlaag, omlaag, X, ■, ▲, ▲, X, omhoog
Level 15: omlaag, links, X, ■, ▲, ●, ■, omhoog
Level 16: omlaag, rechts, X, ■, ▲, X, omhoog, omhoog
Level 17: links, ▲, X, ■, ▲, ■, omlaag, omhoog
Level 18: links, ●, X, ■, ▲, omhoog, links, omhoog
Level 19: links, X, X, ■, ●, omlaag, ●, omlaag
Level 20: links, ■, X, ■, ●, links, X, omlaag



TOMB RAIDER 2

Een grap of een feit? Jeffrey Kwee komt met de volgende tip. Ga naar level 3. Draai 5 maal rechtsom, schiet 8 keer met de shotgun (rifle) en spring 3 maal. Verklein het Tomb Raider venster en maak het weer groot. Duik nu 4 maal op de INSERT-toets. Type nu Alt+Tab+s+c+a+r+y en loop tegen een muur aan.
Lara wordt nu een draak!



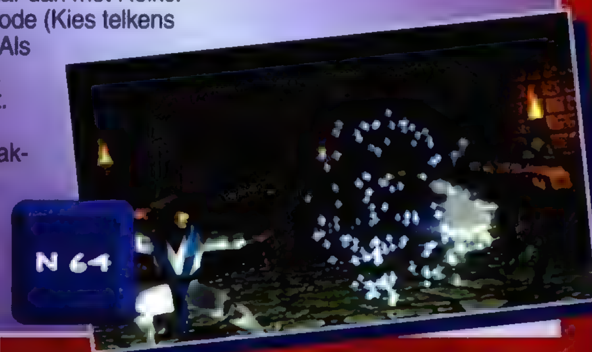
MORTAL KOMBAT 4

Richard Arnold zegt FIGHT!

Instant Fatalities
Ga naar Options, ga dan op Continues staan, druk dan block en run ongeveer 10 seconden in.
Nu zie je 4 opties, (Fatl, Fatll, LevelFat, Ending) zet een van de drie fatality-opties aan, en je kan deze fatalities met elk karakter uitvoeren door simpelweg Down + HP te drukken.
Endings wil zeggen dat je na het verslaan van de eerste tegenstanders de 'end sequence' van het karakter waar je mee speelt te zien krijgt.

Secret Characters
Goro: Gebruik in het Character select scherm Hidden, kies dan Shinnok met Block+Run.
Noob: Idem als Goro, maar dan met Reiko.
Meat: Versla de Group Mode (Kies telkens Group in 2 player mode) Als je dat gedaan hebt, is elk karakter dat je kiest Meat.

Andere skins
Om de kleren van de karakters te kiezen moet je Start+[Elke andere knop] indrukken als je op een karakter staat. Dit kun je een, twee of drie keer doen.



WORLDCUP 98

Wie na het WK nog zin heeft in een potje voetbal, kan aan de slag met de cheats van Jeroen Alberts uit Schijndel.
Je moet bij 'spelers aanpassen' de naam veranderen in:

Naam	Effect
Zico	Nu kun je de WK klassieker van 1982 spelen.
Hurst	Nu kun je de WK klassiekers van 82 74 70 en van 66 spelen.
Kenny	Flaming ball.
Gabo	Grote Hoofden.
Kyle	Skelet spelers.
Gonzo	Hot potato.
Mr Hat	Bal gaat nu alle kanten op.
Powder	Silly moves (ctrl-q).
Neila	Alien modellen.

Daarna moet je in het hoofdmenu 'scroll lock' indrukken en dan selecteren wat je wel en niet aan wilt hebben.



COMMANDOS

De eerste drie levelcodes van de hand van Stijn 'Rambo' Bolle.
Mission 2: 4JJXB
Mission 3: ZDD1T
Mission 4: RFF1J



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: N64, 4 maanden oud en 5 spellen en 2 joypads. Mario Kart, Super Mario, Starwars, Fifa 98 en James Bond. Prijs ƒ750,-. Tel.038-3762621, Wezep.

Te koop: SNES, 4 joysticks en ± 40 spelletjes o.a. DKC, Mario, Turtles, Fifa 98, ISSS de Luxe, Asterix en Obelix, MK, Goof Troop en vele andere. Tel.0320-227171, na 17.00 uur. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: SNES met 7 spellen o.a. Yoshi's Island en Vortex + 3 controllers waarvan 2 gewone en 1 SN Propad 6 + Super Game Boy. Vraagprijs ƒ225,-. Tel.079-3614491, liefst tussen 16.00 en 18.00 uur bellen. Vraag naar Vincent.

Te koop: N64 + controller + rf switch + de spellen Turok:Dinosaur Hunter & Wave Race 64 (+ tips & tricks). Prijs ƒ500,-. Tel.0541-519924, vraag naar Stefan, Oldenzaal.

Te ruil: Voor N64 Yoshi's Story tegen Snowboard Kids of Forsaken. Tel/Fax:074-3841010, omg. Almelo, vraag naar Tom.

Gevraagd: Dringend! Ik zoek Megaman X3 voor de SNES. Ik heb er bijna alles voor over. Ik ben er al jaren naar op zoek. Tel.023-5253667, reageren tussen 16.00 en 22.00 uur. E-mail:fhentschke@multiweb.nl. Vraag naar Mark, Haarlem.

Te koop: N64, 1 controller, 4 in 1 memorycard, Game Killer en 9 spellen o.a. Starfox 64 (USA) zonder R.P., MRC (USA), Diddy Kong Racing, Extreme G en nog andere topspellen. Alles met doos + boekje en in goede staat. Alles met nog een converter erbij voor maar ƒ1500,-. Tel.0165-529022 (Roosendaal), vraag naar Yvo (geen vervoer), niet per post, liefst komen ophalen.

Te koop voor N64: Blast Corps ƒ90,-, Mischief Makers ƒ90,- en Mystical Ninja ƒ150,-. Tel.045-5250355, Zuid-Limburg, vraag nnaar Mark of Maarten.

Te koop: N64 met 4 spellen, Lylat Wars, Mario Kart 64, Goldeneye, Mario 64 + rumble pack + memory pack + 4 controllers + extra 007 en Lylat Wars boekjes. Alles in zeer goede staat en met boekjes en dozen. Prijs ƒ700,-. Tel.043-3213466, vraag naar Bas.

Gevraagd voor SNES: Final Fantasy 2 en 3. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.073-5516778.

Te koop: SNES met 1 gewone en 1 super joypad en een flightstick en 4 spellen: Lufia in Dutch (met codeboek), Zelda a Link to The Past, Super Mario Kart en Kuifje in Tibet en ook een Super Game Boy (zonder spel). Bodemprijs ƒ450,-. Ook 9 NES spellen te koop voor ƒ175,-. Tel.024-3446660, vraag naar Leon, Nijmegen.

Te koop/te ruil voor N64: twee van deze drie spellen: Blast Corps, Mario Kart en Turok tegen jouw Forsaken of ISS 98. Of per spel ƒ70,-, per 2 ƒ135,- of per 3 ƒ200,-. Tel.0492-513448, Helmond, Nrd-Brabant, vraag naar Demi. Kan per post.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen o.a. SMW 2, NHL 96 en Mario Paint compleet met muis en een Super Game Boy. Vraagprijs ƒ175,-. Tevens te koop: Game Boy + 12 spellen. Vraagprijs ƒ150,-. Tel.0346-560914, Yvette, Maarssen.

Te koop voor SNES: 13 spellen + converter + scope (o.a. MK 2 + 3, Contra 3, Batman Forever, K.I., Castlevania 4) alles met boekje en doosje. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.0342-412568, Barneveld, vraag naar Max.

Te koop voor N64: Goldeneye ƒ90,-, Lylat Wars + rumble pack ƒ115,-, Mario 64 ƒ80,-, controller ƒ55,-, rumble pack ƒ25,-. Samen in 1 koop voor ƒ350,-. Over de prijs valt wel te onderhandelen. Ook los te koop. Tel.0475-316066, vraag naar Roland, Roermond.

Gezocht voor de SNES: MK 2 of 3. Ik wil hem ruilen voor Killer Instinct of kopen. Over de prijs praten we nog wel. Tel.0174-418885, vraag naar Tim ('s-Gravenzande).

Te ruil voor N64: Mijn Diddy Kong Racing, San Francisco Rush, Mario 64, Nagano Winter Olympische Spelen 98, NFL Quarterback Club 98 voor jouw Fifa 98 of een ander goed spel. Tel.03/7719818 (België), vraag naar Mattias (Remse).

Te koop: SNES + 2 gamepads + Donkey Kong ƒ175,-. Killer Instinct ƒ15,-, Zombies ƒ25,-, Chuck Rock ƒ25,-, Aladdin ƒ20,-, Mario Paint ƒ40,-. Alles in 1 koop voor ƒ300,- (exclusief verzendkosten). Tel.075-6420825, Wormer.

Te koop: NES + 2 gamepads ƒ25,-, Game Genie ƒ7,50, Spellen: Gremlins, Roller Games, Looney Toon Adventures, Donkey Kong, Bubble Bobble, Wizards & Warriors, De kleine Zeemeermin, Dreammaster. Alle spellen ƒ10,- per stuk. Alles in 1 koop voor ƒ110,- (exclusief verzendkosten). Tel.075-6420825 (Wormer).

Te koop voor de Game Boy: Batman ƒ15,-, Super Mario 1 ƒ10,-, Killer Instinct ƒ15,-, Gargoyles ƒ15,-, Smurfen ƒ15,-, Solomon's Club ƒ15,-, Turtles 2 Back to the Sewers ƒ20,-. Tel.0346-560310, graag na 18.00 uur bellen. Maarssen.

Te koop: SNES + 2 controllers + 5 spellen (Kick Off 3, Ardy Light Food, Super Mario World, Last Action Hero en Mickey Mania) alles compleet met boekje, samen voor ƒ250,-. Tevens te koop: Game Boy doorzichtig met vergrootglas + lampje en Super Mario Land. Samen voor ƒ150,-. Ook in 1 koop voor ƒ380,-. Tel.0541-292514, Ootmarsum, Overijsel, geen vervoer, vraag naar Rob.

Te koop voor N64: Top Gear Rally ƒ75,-, F1 Pole Position ƒ75,-, samen voor ƒ125,-. Tel.0546-862970, vraag naar Ivo.

Te koop:: De Game Boy spellen Asterix en Obelix ƒ20,-, The Blues Brothers ƒ20,-, Indiana Jones ƒ15,-, Turtles 1 ƒ15,-, Super Mario Land 1 + 2 ƒ15,- per stuk, Zelda part 4 ƒ20,-, Double Dragon ƒ15,-, Skate or Die ƒ20,- en Bionic Commando ƒ15,-, alles in 1 koop voor ƒ150,-. Tel.077-3737208, vraag naar Niels.

Te koop voor N64: Diddy Kong Racing (PAL) ƒ90,-, ISS 64 (PAL) ƒ90,-. Ook een complete SNES-set te koop. Alles met doosje en boekje en in goede staat. Tel.0229-234661 (alleen na 16.00 uur), Steven.

Te koop/te ruil: Game Boy + 5 spellen + SNES + 2 controllers (1 Honeybee) en DKC 1 en 3. Prijs ƒ400,- of ruilen tegen een N64 met 1 controller en 1 spel. Tel.0592-347218, Wiebe (Assen).

Gevraagd: Goldeneye te ruil tegen Bomberman of Pilotwings of Diddy Kong Racing voor N64. Tel.030-6011921, Alexander, omg. Houten.

Te koop voor N64: Goldeneye ƒ75,-, Mario 64 ƒ50,-, Turok: Dinosaur Hunter ƒ75,-, Fifa 64 ƒ25,-, Hexen ƒ50,-, Mystical Ninja Starring Goemon ƒ140,- pas nieuw. Of eventueel 1 spel ruilen tegen 1 spel. Alles origineel + handleiding en doosje. Tel.010-4184961, Rotterdam.

PC

Te koop: Quake 1 en Quake 2 samen voor ƒ75,-. Tel.0475-316066, vraag naar Roland (Roermond).

Gezocht: GTA het hele spel. Wie dat spel heeft, moet naar mij bellen. Tel.0174-418885, vraag naar Tim.

Te koop op CD-Rom: Fighter Duel ƒ20,- + handleiding, deze flightsim is zo goed als nieuw en in perfecte staat. Tel.035-5259126, je moet wel in de buurt van Huizen (NH) wonen. Bel na schooltijd. Vraag naar Tony.

Te koop: De Monster 3DII van Diamond voor ƒ325,- en de spellen Quake 2, Men in Black, Total Annihilation, Ace Ventura, Theme Hospital en Monkey Island. 3 voor maar ƒ20,- per stuk. Tel.023-5626438, bellen na 18.00 uur, vragen naar Robert.

Te koop: Virtual Tennis ƒ25,- met gratis demo-CD met o.a. demo's van Tomb Raider 2, Turok, Men in Black, World Football 98 e.a. beide in perfecte staat. Tel.0344-634677, vraag naar Bas.

Te koop: Pentium 75 met 16 Mb intern geheugen: 1 Gigabyte harde schijf, 2 Mb onboard VGA kaart, 4 speed CD-Rom speler, 15' monitor, windows 95 toetsenbord, muis, speakers. Veel software bijgeleverd (win 95, 3.11. Ms Office, Dos 6.20 en veel spellen). Prijs ƒ675,-. Tel.0297-241055, bellen na zessen, vraag naar Kees-Martijn.

Gevraagd: Ik ben op zoek naar Indiana Jones FOA of andere leuke adventures. Over de prijs worden we het wel eens. Bel me snel. Tel.0570-591092, vraag naar Robin.

Gevraagd: Wie kan mij aan het spel MDK helpen? Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0546-577788, vraag naar Dennis (Wierden).

Te koop/te ruil: WK 98 Voetbal Avontuur ƒ25,-, Competitie Manager 97/98 ƒ15,-, C&C The Covert Operations ƒ27,50, Red Alert Editor ƒ2,50, ook vele demo CD's voor ƒ5,-. Tel.071-5809776 (vraag naar Hans).

Te koop: Red Alert, Grand Prix 2, Toonstruck, U.S. Navy Fighters, M.A.X., Screamer 2, NFSSE, Beasts & Bumpkins, Nemesis, Bedlam, Manic Karts en Connections. Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.030-6049800, Nieuwegein, Nicky Eijndhoven (wie het eerste reageert krijgt er gratis 4 demo CD's en een joystick bij).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Atlantis ƒ60,-, POD MMX ƒ40,-. Alles in perfecte staat. Bij aankoop van beide spellen Space Simulator gratis. Tevens te koop gevraagd: Kleuren Flatbed Scanner. Tel.0475-503916, vraag naar Guido.

Te koop: Dungeon Keeper + handleiding + boekje ƒ35,-, C&C ƒ20,-, Encarta 95 ƒ20,-, A1 Unser Jr. Racing ƒ10,-. Tel.010-4819062, vraag naar Shaheen (Rotterdam).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Corel Print House 1.1 + Wordperfect 6.1 + CorelDraw 4 + PhotoFinish 4.0 + Calender Creator 4.0 + Key Label Designer + T-Shirt Maker + CompuServe 3.02. Alleen in 1 koop voor ƒ60,- of ruilen tegen Soda Off Road Racing, Monster Truck Madness 2, Have a NICE Day, Blade Runner, Motor Head, Tomb Raider 2 of een uitbreiding voor Interstate 76. Tel.0341-418247, vraag naar Marcel, Harderwijk.

Te koop: 386 SX-25, incl. keyboard, monitor, muis, floppy, 8 Mb RAM, excl. HD. Vaste prijs ƒ250,-. Tel.071-5210200. Kristian of E-mail:kvantuil@geocities.com (Leiden).

Te koop gevraagd: VR Soccer ter completering van mijn Actua Sports Collectie. Tel.020-4632768, bel na 19.30 uur en vraag naar Arie.

Te koop: Complete PC met 200 Mhz processor met MMX technologie, 512 Kb cache moederbord, 24 Mb EDO RAM geheugen, videokaart, 16 bits 3D geluidskaart, modem, 850 Mb harde schijf, 3,5' diskette station, muis, boxen, toetsenbord, Minitower behuizing en 14' beeldscherm. Vraagprijs ƒ2150,-. Tel.058-2675615, vraag naar Roel.

Te koop: Intel Pentium 60 processor, HD 550 Mb, soundblaster, intern 24 Mb, 4 speed CD-Rom speler, 3,5' diskette station, interne 28K8 fax/modem. Originele software o.a. Windows 3.1, DOS 6.0 + documentatie en licentie. Ook veel games o.a. Tomb Raider 2, GTA, Fifa 97 en vele andere. Prijs ± ƒ1000,-. Tel.0181-461819 (tussen 16.00 en 21.00 uur), vraag naar Alex.

Te koop: Red Alert C&C 2 ƒ30,-, Settlers 2 ƒ30,-, Carmageddon ƒ30,-. Alles in 1 koop voor ƒ80,- incl. boekje en doos en originele CD-Rom. Snelle bellers krijgen wat demo CD's. Tel.073-6419491, bellen na 17.00 uur en vragen naar Ewout.

Te koop op CD-Rom: Tactical Operations ƒ10,-, Sim City ƒ20,-, KKND ƒ20,-, Earth 2140 ƒ20,-, NFSS ƒ20,-, Search and Rescue ƒ25,-, Carmageddon ƒ50,- en Conquest Earth ƒ50,-, alles compleet met boekje en doos. Tel.0575-526872, vraag naar Vincent.

Te ruil op CD-Rom: Mijn WK 98 voetbal avontuur + Maddog Mccree + Technomaker + Beats & Bumpkins ruilen tegen Formule 1 97 of Speedboat Attack of een ander tof spel (alleen met 3Dfx ondersteuning). Tel.070-3660194, Den Haag, vraag naar Jeroen.

Te koop: Klik and Play, een programma om zelf heel eenvoudig spellen mee te maken. Inclusief vele cliparts, samples, midi en voorbeelden. Compleet met handleiding en doosje. Prijs ƒ50,-. Tel.0224-298215 en vraag naar Hoyin, Schagen.

Gezocht: Editor voor Quake 2 (liefst BSP). Graag met handleiding. Tel.0485-350013, buiten schooltijd, vraag naar Tim

powersales

Te koop op CD-Rom: Independence Day + Mission Disk 4 ƒ60,-, Tekwar ƒ20,-, Witchaven ƒ20,-. De 1e beller krijgt gratis Wrath of Earth + cheatcodes. Tel.070-3505726 (het liefst tussen 15.00 en 22.00 uur). Vraag naar Tonie.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Redneck Rampage ƒ60,-, Conquest Earth ƒ60,-, Sensible Soccer ƒ15,-, A2 Racer ƒ15,-, Competitie Manager 97/98 ƒ15,-, Theme Park ƒ20,- of ruilen tegen Formula 1 97. Daar wil ik wel 2 spellen voor geven. Tel.0180-316871, vraag naar Arjan. Nieuwerkerk a/d IJssel.

Te koop: 16 CD-Rom spellen waaronder Rayman Designer, Syndicate, Magic The Gathering, Need for Speed 2, Theme Park en vele anderen. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Tel.075-6705059 (Zaandam), vraag naar Jean-Marc.

Te ruil: Quake 2, Myst, Wingcom 3, Imperium Galactica, Dragon Lore 2, 1944 (Commanche, Wolfpack en Armored Fist in 1) ruilen tegen Croc, Tomb Raider 2 of een ander tof spel. Tel.0597-531102, Winschoten.

Te koop op CD-Rom: Redneck Rampage ƒ30,-, Power F1 ƒ30,-, Shadow Warrior ƒ30,-, Final Doom ƒ15,-, Road Rash ƒ15,-, compleet met doos en handleiding. Tel.0511-472715, kan per post, Hardegarijp.

Te koop: Sim City ƒ25,-, Z + Directors Cut ƒ35,-, Duke Nukem 3D ƒ35,-, Red Alert + Red Alert Aftermath + Red Alert Counterstrike ƒ100,- of de uitbreidingen los per stuk ƒ30,-, Warcraft 1 ƒ25,-, The Best of Select nr. 10 ƒ10,-, Fighting Games ƒ15,-, vraag naar Dirk. Tel.0224-571722, Schagerbrug.

Te koop: P 200 + 16 Mb werkgeheugen, 1,2 Gb harddisk, 4x CD-Rom, 5B16 onboard, 80 Watt boxen, Trident SVGA videokaart, muis, muismatje + toetsenbord. Alle hardware is inclusief software + Windows 95, Word 97 en een paar spellen geïnstalleerd op de PC. Prijs ± ƒ1800,-. Tel.026-3337215, Hans, Oosterbeek.

Te koop: Forsaken ƒ70,-, Lords of Magic ƒ70,-, Star Trek Generations ƒ35,-. Alledrie de spellen in originele verpakking + handleiding. Bij aankoop van een CD een gratis spel naar keuze. Kies daarbij uit titels als Rise & Rule of Ancient Empires, Lords of the Realm 2, Conquest of the New World en LBA. Tel.046-4583589, Sittard.

Te koop/te ruil: Armored Fist 2, 1 maand oud ƒ60,- of ruilen tegen een ander tof spel. Tel.013-5284663, vraag naar Comé.

Te koop wegens tekort aan minimale systeemeisen: Test Drive 4 voor de PC, 1 keer geprobeerd. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.023-5281130, Heemstede. Vraag naar Erik.

Te ruil: A2 Racer tegen Resident Evil 1 of Redneck Rampage Rides Again. Tel.040-2461191, vraag naar Aart. Of schrijf naar Dr. Willem Dreesstraat 15, 5612 KX Eindhoven.

Te koop op CD-Rom: Blade Runner ƒ50,-, Mechwarrior 2 Merc. ƒ30,-, MDK ƒ20,-, Duke Nukem 3D ƒ15,-, Settlers 2 ƒ15,-, Stars ƒ15,-, LBA ƒ15,-, Fade to Black ƒ15,-, Sega Rally ƒ15,- en Syndicate Wars ƒ15,-. Alles samen ƒ180,- (ƒ25,- korting). Alles met handleiding, doos en in zeer goede staat. De snelle bellers krijgen gratis demo CD-rom. Tel.035-5382841, vraag naar Menno. E-mail:thaclown@dds.nl.

Te koop: Carmageddon ƒ40,-, Carmageddon Splat Pack ƒ25,-, Dungeon Keeper ƒ45,- en Red Alert Counterstrike ƒ20,-. Alles in 1 koop voor ƒ100,-, ik verkoop niet per post en heb alleen in de buurt van Amsterdam vervoer. E-mail erwin.dijk@wxs.nl. Tel.0294-413626, bel doordeweeks na 15.30. Vraag naar Merwin.

PLAYSTATION

Te koop: Dragon Heart, Soccer Pro en Nuclear Strike in 1 koop voor ƒ100,-. Vraag naar Albert. Tel.033-4620853, Amersfoort.

Te koop: Rapid Racer en 2Xtreme samen voor ƒ125,-. Tel. 0546-863537, bel na 18.00 uur, vragen naar Jeroen.

Te koop: Resident Evil Director's Cut + Street Fighter Ex Plus Alpha voor maar ƒ100,-. Spreek je telefoonnummer in en ik bel je binnen een half uurtje. Tel.0665293094 (en over de prijs worden we het wel eens), Veenendaal.

Te koop: Gran Turismo ± ƒ100,-, 2 weken oud of ruilen tegen een leuk voetbalspel. Vraag naar Manuel. Bel na 6 uur 's avonds. Tel.055-3671126, Apeldoorn.

Te koop: PlayStation + 6 spellen + 2 memory cards (1 van 1 MB en 1 van 8 MB), euro av en antenne aansluiting + 2 demo's + een controller. Prijs ƒ500,-. Tel.030-2612113, Utrecht, vraag naar Gerben.

powersales

Te koop: PlayStation (van oktober 97, i.z.g.st.), 1 joypad, 1 memorycard, 5 spellen (o.a. V-Rally, Fifa 96, Tomb Raider). Vaste prijs ƒ400,-. Tel.013-5321762, Tilburg.

Te koop: Frogger ƒ75,-, Total NBA 97 ƒ45,-, Crash Bandicoot ƒ40,-, Adidas Power Soccer ƒ40,-, Battle Arena Toshinden ƒ30,-, Destruction Derby 2 ƒ40,- (alles compleet). Of alles samen voor ƒ250,-. Tel.0172-603296, vraag naar Mattijs.

Gezocht: Het spel W.C.W. vs The World. Bellen na 17.00 uur. Tel.0411-625025, Haaren, Peter.

Te koop: PlayStation, 2 controllers, 1 memorycard, Duke Nukem, Actua Soccer 2, Nightmare Creatures, Toshinden 3, Doom, Tomb Raider, APS 97, Destruction Derby 2. Prijs ƒ650,-. Tel.024-6418824, vraag naar René.

Te ruil voor PlayStation: Mijn Crash Bandicoot 2 of Tomb Raider 1 tegen jouw Formule 1 (96) of Moto Racer. Tel.0492-545367 (vraag naar Sietse of Jelle).

Te koop/te ruil: Jurassic Park The Lost World ƒ60,-, Ace Combat 2 ƒ60,-, Battle Arena Toshinden ƒ25,-, Ridge Racer ƒ25,-. Tel.0546-862970, vraag naar Ivo.

Te koop: PlayStation incl. 1 controller en memorycard + 9 topspellen: Final Fantasy 7, Gran Turismo, Grand Theft Auto, Cool Boarders 2, Forsaken, WCW Nitro, Saga Frontier, Fifa 98 en Pitfall 3D + 6 demo CD's (alles nog geen 3 maanden oud!). Prijs ƒ1175,-. Tel.073-5114337 (bellen na 18.00 uur), vraag naar Gerben.

Te koop: Gunship, Rayman, Perfect Weapon en Actua Soccer + stuur met pedalen voor ƒ200,-. Tel.010-2024619, vraag naar Robin.

Te koop: Verschillende PlayStation spelletjes, bel voor de titels met Ivan. Tel.0546-811104, Almelo.

Te koop/te ruil: Actua Soccer 2 ƒ50,- of ruilen tegen ISS Pro, Formula 1, Fifa World Cup 98, Sim City 2000 of een ander leuk spel. Tel.030-2894973 (Utrecht), vervoer per post mogelijk.

Te ruil: Tomb Raider 2, Final Fantasy 7, V-Rally, Destruction Derby 2 en Resident Evil 2. Ruilen tegen jouw Gran Turismo, Motorhead, Red Alert, Oddworld of MK Mythologies. Tel.0523-613157, bellen na 18.00 uur.

Te ruil: Mijn Toshinden 3 tegen jouw Streetfighter Ex Alpha Plus. Tel.023-5366560, Haarlem, vraag naar Emiel.

Te koop: Final Fantasy 7 ƒ90,- of ruilen tegen Croc of Fifa:RTWC 98. Resident Evil 2 ƒ110,- of ruilen tegen Gran Turismo. Geen andere spellen. Survival Guide Resident Evil 2 ƒ20,- alles compleet en zeer goed onderhouden. Tel.053-4340257, vraag naar Marcel.

Te koop: Fade to Black, Porsche Challenge, Shockwave Assault, Epedemic en Fifa 97 allemaal voor ƒ220,-. Ook los te koop. Tel.0172-588997, vraag naar Richard.

Te koop: PlayStation + memory card + 2 controllers + Dual Shock controller + Tomb Raider, Crash Bandicoot en Gran Turismo. Vraagprijs ƒ500,- (alles slechts 2 maanden oud). Tel.071-5227791, vraag naar Peter.

Te ruil: Mijn Mortal Kombat 3, Need for Speed 2, Croc en Tomb Raider 1 tegen andere mooie spellen zoals: Tekken 2 of een ijshockey spel of andere mooie spellen. Tel.0578-620601, vraag naar René.

Te koop/te ruil: Tomb Raider en Resident Evil (prijs n.o.t.k.), het liefst allebei ruilen tegen een pistool of stuur met pedalen. Of tegen andere toffe spellen. Tel.010-4660629, over de post is mogelijk.

Te ruil: The Adventures of Alundra (RPG), Suikoden (RPG), Tomb Raider, daarvoor terug zoek ik Bloody Roar of een andere RPG, of eventueel een Action Replay voor de PlayStation. Alles in overleg. Tel.020-6177118.

Te koop: Dark Forces met handleiding en originele verpakking, in goede staat. Prijs ƒ79,-. Tel.0172-588997, vraag naar Richard.

Te koop/te ruil: Gran Turismo ruilen voor World Cup 98 of kopen voor ƒ80,-. Tel.0182-640990, vraag naar Niels, Waddinxveen.

Te ruil: Mijn Platinum Games: V3 of Destruction Derby II tegen jouw (Platinum Games): Tekken 2, Soulblade, Battle Arena Toshinden 2, Resident Evil of een ander tof spel. Of mijn Ray Tracers, Final Doom of Fifa 97 tegen jouw Fighting Force, Twisted Metal 1 of 2 of een ander tof (race)spel b.v. Testdrive 4, Ford Touring Car. Of mijn Formule 1 97 of Rapid Racer tegen jouw Rally, V Rally, Auto Destruct of een ander tof spel. Spellen zijn origineel en onbeschadigd. Tel.0578-692346, Heerde, vraag naar Martin (kan over de post).

Te koop: PlayStation 1 maand oud, met 1 joypad en 4 spellen o.a. Newman Haas Racing en Duke Nukem. Prijs ƒ500,-. Tel.035-6919457, vraag naar Erik (Hilversum).

SEGA

Te koop: Game Gear incl. 12 spellen + gebruiksaanwijzing: o.a. Terminator, Robocop, Adams Fam., Dracula, Sonic enz. tevens adaptor, auto-adap., vergrootglas, opbergtas. Samen voor ƒ300,-. Tel.070-3506317 (den Haag), vraag naar Joël.

Gevraagd voor MegaDrive: Goede spellen voor een goedkope prijs. Liefst MK 3 of een ander goed spel. Tel. België 011/812102, Tel. Ned.0032/11812102, vraag naar Immanuel.

Te koop: Saturn (USA) + 2 gamepads, waarvan 1 turbopad en een universal adaptor compleet met 6 spellen: VF 1, VF 2, X-Men, Mortal Kombat, Fifa Soccer en Dark Legend. Prijs ƒ399,-. Tel.0118-479510, Vlissingen.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers waaronder 1 6-knops en 1 super tafelmodel + 14 spellen o.a. MK 3, M 1, Abrams Battle Tank, 608 Sub Attack, Swords of Vermillion. Prijs ƒ275,-. Tel.0174-384322, vraag naar Ron.



Gezocht voor de MegaDrive: MK Trilogy, het liefst in de buurt van Amsterdam. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.020-6691080, bellen na 17.00 uur en vraag naar Victor of Ruben.

Te koop: Voor Master System: Mickey Mouse Lands of Illusion, Batman Returns, Back to the Future 2, Sonic en Chaos, Sonic The Hedgehog, James Pond 2, Heavyweight Champ, Pac Mania. Alle spellen rond een tientje! Wees snel want de eerste twee kopers krijgen er een gratis control pad bij. Alles met doosje en boekje. Tel.075-6703694, vraag naar Tristan, graag bellen na 5 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Asterix, Tazmania, Toejam en Earl 2, King of the Monsters en Spiders X-Men (Genesis) tegen: James Pond 1, MK spellen, Sonic spellen en andere leuke spellen of 3 spellen tegen een menacer (gun+ cassette) of alle 5 tegen een 32X. Tel.024-3568275 (vraag naar Sjors), Nijmegen.

Te ruil: Wie heeft voor mij Mortal Kombat 3 op de MegaDrive en wil deze ruilen tegen mijn Maximum Carnage, Crash Dummies en Spider-Man bij elkaar. Tel.010-2023732, vraag naar Richard.

Te koop gevraagd: Spelletjes voor de Game Gear. Per spel ongeveer ƒ5,- à ƒ10,-. Tel.0713415583, vraag naar Sijmen.

Te koop: Saturn + 2 controllers + 9 spellen (Virtua cop + gun, Myst, Bug, Sega Rally Championship, Virtua Fighter, Theme Park, Ultimate Mortal Kombat, International Victory Goal en Fifa Soccer 96) incl. dozen en boekjes. Alles in 1 koop voor ƒ500,-. Tel.020-6826586, vragen naar Ivo of Alex (Amsterdam-West).

Gezocht: Leuke spellen voor de MegaDrive. Ik ben bereid ƒ20,- te betalen per spel. Tel.0598-617591, vraag naar Rik. Ik woon in Veendam, nabij Groningen.

Te koop: Saturn spellen voor Japanse Saturn met diskswap functie: Bio Hazzard, Panzer Dragoon Zwei, Dead Or Alive, Die Hard Arcade, Dragonballz, Fighter Megamix, Langrisse 3 + 4, Last Bronx, Manx TT, Nights, Sakura Wars, Samurai Showdown RPG, Sky Target, Sega Rally, Sonic Jam, Sovjet Strike, Fighter Megamix, Puzzle Fighter, Ultimate MK 3, Virtua Cop 1 + 2, King of Fighter 95 en meer. Prijs ƒ30,- - ƒ40,- (behalve KOF 95) + helft verzendkosten. Tel.015-2137530 (bellen na 2 september), Delft, vraag naar Sheng.

Te koop: MegaDrive + 11 spellen: Vectorman, Streetracer, Word of Illusion, Sonic 3, Sonic 2, Bubsy 2, Comix Zone, Desert Strike, Sonic and Knuckles, Sparkster, Rocketknight Adventures, gratis game genie. Alles samen voor ƒ200,-. Tel.0172-214544, vraag naar Rinus.

Te koop: MegaDrive, 5 spellen, 2 controll-pads (1 MEGA-Fire). Incl. boekjes, snoeren, doosjes. Alles in 1 voor ƒ200,-. Verkocht aan de eerste beller. Tel.010-2200024, vraag naar Elbert.

Te koop 21 spellen voor Master System 2 o.a. Lion King, Mortal Kombat, Golden Axe, Warrior, Great Golf, Super Tennis (laatste 3 zonder doosje, anderen met doosje) 200 Bfr. (ƒ10,-) per stuk. Tel.011/322476 (België), omg. Hasselt. Geen vervoer, vraag naar Jan of Hans.

DIVERSEN

Te koop gevraagd: Theme Park voor de MegaDrive en Zelda 1 voor de NES. Tel.045-5326500, bellen na 18.00 uur, vraag naar Frido, Landgraaf.

Te ruil: Mijn N64 + 2 controllers + 6 spellen (Goldeneye, Pilot Wings 64, Mario 64, Mario Kart 64, Ultimate Mortal Kombat en ISS 64) ruilen tegen een PlayStation met 2 controllers + minimaal 6 spellen. Alles z.g.a.n. Tel.055-5062339, Sjoerd.

Te koop gevraagd: N64 + Yoshi's Story voor ± ƒ250,- tot ƒ300,-. Of ruilen tegen mijn: SNES met 2 controllers en de spellen Jurassic Park 2, Mario World en James Pond + de PC spellen: Grand Theft Auto, Monster Truck Madness en Destruction Derby en Aftermath voor Red Alert, ook nog een Game Boy + Tetris. Bel snel. Als je snel belt, krijg je Counter Strike voor Red Alert ook nog. Tel.013-4565120, vraag naar Mark. Ik verkoop dit alles voor ƒ400,-.

Te koop/te ruil: MegaDrive + 2 controllers + Game Genie, 20 spellen o.a. Sonic 2, Light Crusader en Story of Thor tegen jouw SNES met 4 spellen of voor een prijs van ƒ350,-. Tel.0594-642195, Denny, Marum (Gr.).

Te ruil: Saturn met joystick en spel (2 maanden oud) tegen een PlayStation met een joystick en 1 spel. Tel.072-5044400, vraag naar Tim. Of schrijf naar: Blokkerweg 3, 1846 LC Zuidschermer.

Te koop: Atari Jaguar 64-bit spelcomputer + 1 controller + Checkered Flag + Skiing and Snowboarding (allebei met doosje en handleiding). Vraagprijs ƒ125,-. Tel.0113-222512 (Goes), vraag naar Robert.

Gezocht: Tips, trucs voor het spel Alien Trilogie (PlayStation). Weet iemand tips en trucs voor dit spel, stuur ze dan naar: Thomas Wesseling, De Praam 46, 4002 GE Tiel. Tel.0344-611949, vraag naar Thomas.

Te koop: N64 + 1 controller en 2 spellen (Goldeneye en Top Gear Rally), autostuur + pedalen. Prijs ƒ550,-. Voor PlayStation het spel: Spider. Prijs ƒ20,-. Tel.0345-573370.

Te koop: Het spel Forsaken, net nieuw uit de doos, 1 keer gebruikt + handleiding. Prijs ƒ65,-, vraag naar Jop. Tel.040-2419891.

Te koop: Battle Isle 3 ƒ45,-, Need for Speed 2 ƒ45,-, Dark Reign ƒ45,-. Alles met doos en handleiding. Tel.0515-233199, vraag naar Anne.

Te koop: PlayStation z.g.a.n. + spellen. Vraagprijs ƒ350,- en Nintendo 64 z.g.a.n. incl. spellen zoals Mario 64 en Mario Kart 64. Vraagprijs ƒ350,-. Tel.0165-385922, vraag naar Wout. Bellen na 17.45 uur.

Te ruil gevraagd: MegaDrive + 2 controllers + ± 15 spellen o.a. Road Rash 2, Soleil, 6 in 1 en Beavis & Butt-head tegen jouw SNES + 2 controllers + minstens 6 spellen. Je kunt hem ook kopen voor maar ƒ200,-. Tel.020-6245853, Peter (omg. Amsterdam).

Te koop: Voor PC CD-Rom: Mortal Kombat 2 ƒ20,-, Super Street Fighter 2 Turbo ƒ20,- en Premier Manager 2 ƒ10,-. Voor de Game Boy: Viking Child ƒ25,-, Cool Spot ƒ25,- en Adventure Island 2 ƒ25,-. Voor de NES: Turtles 1 ƒ10,-. Voor de SNES: Goof Troop ƒ35,- en Super Star Wars ƒ35,-. Alle spellen zijn compleet met doos en boekje. Tel.045-5319670, vraag naar Marc.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok, Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Boris van der Ven, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Smit, Anne Roos Oosterbaan

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertenties
Reserveringen: Christa van Oversteeg 020-4875320
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountgroep: Rinus van Arnhem, Ronald Bouwman, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

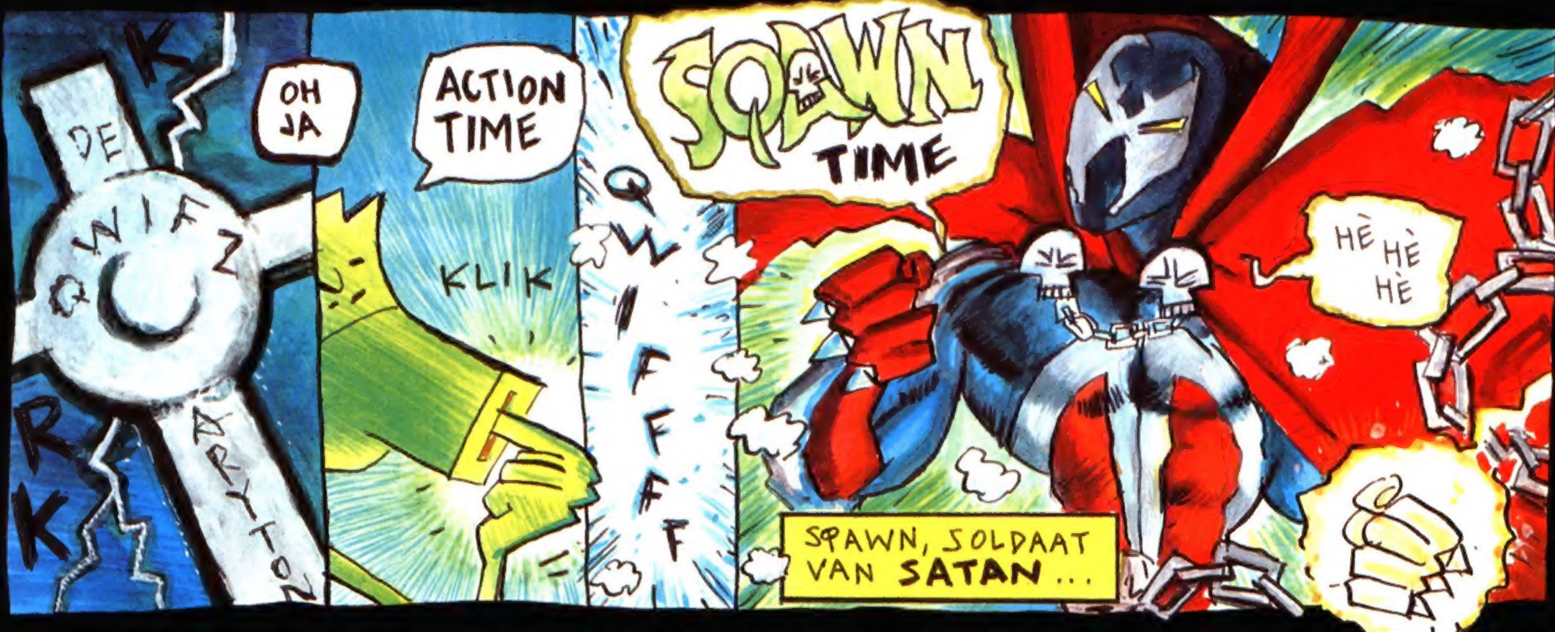
Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**


DE QWIFZ
KRK
OH JA
ACTION TIME
KLIK
QWIFFFF
SQAWN TIME
HÈ HÈ HÈ
SPAWN, SOLDAAT VAN SATAN...


ZWERVEND DOOR EEN DOOLHOF VAN STEEGJES...
VOOR PORTAAL VAN DE HEL


OP ZOEK NAAR HARTEN, VINDPLAATS VAN DUISTERE ZIELEN...
TEK
?


...KLOPPEND SLAGVELD VAN DE EEUWIGE STRIJD TUSSEN GOED EN KWAAD...
GLK
GRIJP
ZONDAAR
NIEMAND IS ON-SCHULDIG


GLUR
EN HET HART IS DE SLEUTEL


IK RUK JE HART UIT JE...
EUH
HART?
ZEI JE HART?
KLEINE BIJDRAGE S.V.P.
VOOR DE HART-STICHTING
RINKEL


EFFE NIET
...IK MOET ER NU VANDOOR
DOEI
HI HI HI
WERKT ALTIJD

DEMARRAGE

HET EERSTE WIELRENSPEL VOOR DE PC!

WIELERMANAGEMENT GAME - WIELERRACE GAME - NASLAGWERK

VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG!

fl. 39,95
Bfr. 799

Heb je ooit weleens een grote wielerwedstrijd willen winnen? Hier is je kans met DEMARRAGE, het eerste wielrenspel voor de PC. DEMARRAGE bestaat uit 3 verschillende onderdelen: een MANAGEMENT GAME, een RACESPEL en een NASLAGWERK. DEMARRAGE is bedoeld voor de echte WIELRENLIEFHEBBERS.



RACE GAME:

Rij zelf als renner de Tour, de Giro, of de ronde van Spanje. Kies een ploeg waar je voor wilt rijden (bijv. TVM, of RABO) en kies dan een renner uit de ploeg (bijv. Michael Boogert). Ga daarna van start, pas op voor valpartijen neem de bochten zo goed mogelijk en zorg dat je het etenszakje niet mist. Belangrijk is altijd de juiste versnelling te kiezen, want voor je het weet is je energie op en gaan de andere renners je voorbij.

MANAGEMENT GAME



MANAGEMENT GAME:

Er zijn al veel voetbalmanagement spellen op de markt, maar dan is er nu eindelijk een voor wielrennen. kies als ploegleider een ploeg en de beste 5 renners uit die ploeg (alle ploegen en renners die je kunt kiezen bestaan ook echt). Je kunt bijvoorbeeld de Rabo of TVM ploeg beheren. Zorg dat de renners een goede fiets krijgen en dat ook de andere materialen optimaal functioneren. Bepaal in iedere etappe je tactiek (wanneer demarreer je of wacht je juist op de eindsprint). Rijden je renners niet goed genoeg, verkoop er dan een en koop een betere renner, maar pas op: je geld is zo op! Kun je met jouw ploeg en jouw tactisch inzicht de Tour de France winnen?

RACE GAME



NASLAGWERK:

Ben je moe van al dat spelen, of vraag je jezelf af hoe de wielrenners het vroeger deden, dan kun je dit opzoeken in een speciaal naslagwerk op deze CD-Rom. Het naslagwerk bevat: het overzicht van alle grote wedstrijden uit de historie incl. uitslagen, de beste wielrenners ooit, een wielren woordenboek met alle denkbare wielrentermen.

VERKRIJGBAAR bij o.a.: Bruna, Dynabyte, Ear & Eye, Free Record Shop, Kijkshop, Music Store, Turning Point. Of bel voor meer informatie: tel.: 0317 - 426016)

VANGERS

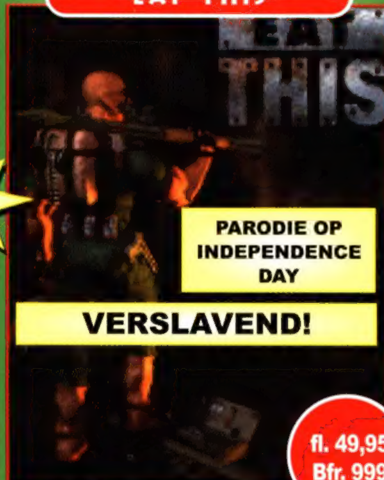


De origineelste titel van 1998!

fl. 99,95
Bfr. 1999

ONTDEK, VECHT, RACE EN JAAG OP BIZARRE SCHATTEN!!!
Het allereerste Strategische Race Spel!
(www.imagicgames.co.uk)
ZEER BINNENKORT VERKRIJGBAAR!

EAT THIS



PARODIE OP INDEPENDENCE DAY

VERSLAVEND!

fl. 49,95
Bfr. 999

EAT THIS: EEN VERSLAVEND PLATFORM - AKTION GAME!
Een unieke game van Belgische oorsprong.
(Zie review Power Unlimited juni '98)
www.eatthis.com
Zeer binnenkort verwacht!

GRAND PRIX X 98



DE BEST VERKOCHTE UITBREIDING VAN GRAND PRIX 2

fl. 24,95
Bfr. 499

DE NIEUWSTE & LAATSTE AANVULLING OP GRAND PRIX 2
Met 45 nieuwe circuits.
De laatste updates van het seizoen '98!
BONUS:
De speelbare probeerversie van Grand Prix Legends
VERKRIJGBAAR!

V.O.C.



VERWACHT! SEPT. 1998!

fl. 99,95
Bfr. 1999

V.O.C. - HEERSERS DER ZEVEN ZEEËN
V.O.C. is een volledig Nederlands Spel. Beleef opnieuw de tijden toen Nederland nog over de zeeën heerste. Kies de rol van een van de 17 heren (bestuurders van de V.O.C.). Lukt het jouw om de zaken van de V.O.C. goed te beheren en alle zeeslagen in de rol van Piet Hein te winnen?!

Mind MultiMedia *it's a mind game*
Voor meer informatie:
www.mindmultimedia.com

...GET IT NOW!

Mind MultiMedia
Postbus 7004
6700 AC Wageningen

VERKRIJGBAAR BIJ BIJNA ALLE CD-ROM VERKOOPPUNTEN IN NEDERLAND EN BELGIE